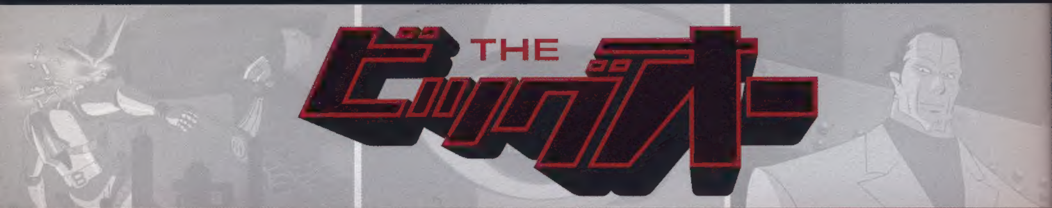

THE ビッグオー
CAST IN THE NAME OF GOD
YE NOT GUILTY
THEビッグオー
オフィシャルガイド
The official companion to
"The Big-O" TV series
edited by
Brain-navi
Futabasha

CAST IN THE NAME OF GOD, YE NOT GUILTY.





オフィシャルガイド

The official companion to "The Big-O" TV series



THE NAME OF GOD.
YE NOT GUILTY

My name is Roger Smith and
my work is indispensable to
this City of Amnesia.

ネゴシエイター

アンドロイド

メガデウス

THE ビッグオー


パラダイムシティ
記憶を失った街
METOROPOLICE
ドーム
This city, Paradigm City, is a city of Amnesia.
One day forty years ago,
all people here lost all memory of events prior to that day.
メモリー


KEIICHI
99



アニメージュ '99・9
作画／さとうけいいち　美術／太田大（美峰）　仕上げ／中里智恵





【上】ニュータイプ '99・9 作画／さとうけいいち 美術／太田大(美峰) 仕上げ／中黒智恵
【下】AX '99・9 作画／さとうけいいち 美術／太田大(美峰) 仕上げ／中黒智恵





【上】ニュータイプ '99・10 作画／さとうけいいち 美術／太田大（美峰） 仕上げ／相馬ちさと 色指定／中里智恵
【下】ニュータイプ '99・11 作画／小曽根正美 作画監修／さとうけいいち 美術／太田大（美峰） 色指定／中里智恵



作画／さとうけいいち　美術／太田大（美峰）







…タイプ '99·12 作画／さとうけいいち 色指定／… 【上左】AX '00·2 作画／さとうけいいち …







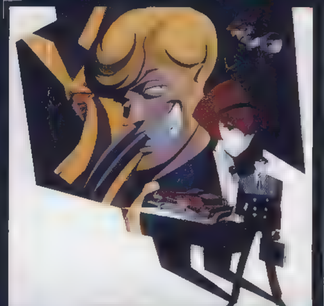
》volume3



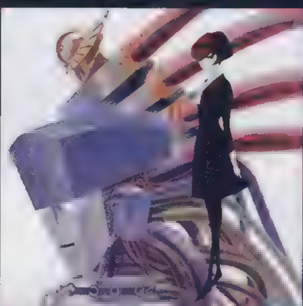
》volume2



》volume



》volume5



》volume4





》privilege



》volume7



》volume6

》second season

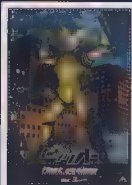


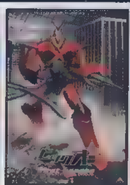


いよいよリリースが開始されたセカンドシーズンのDVD。ファーストとはまた雰囲気の異なる、コミック・テイストのイラストがグッド。なお、第1巻の初回特典には、さとうけいいち氏の描き下ろしによる全7巻収納ボックスなどが付属。

※LDは現在、生産を終了しております。

》DVD-BOX











ファーストシーズンのDVD-BOXは、ボックスおよびインナージャケットを関田裕治氏が描き下ろしている。特にボックスは、かつて氏が手掛けた「ウルトラセブンLD-BOX」のそれに構図がクリソツ!

THE BIG-O ROGER'S MONO.

『ロジャーズ・モノ』とは?

メディアワークス……している

Act.01 >>>
Dorothy's Smile

彼女と初めて会った時のことは仔細に覚えている。もちろんそれは、一目惚れしたからなどという理由ではない。目隠しを解き私を見上げた漆黒の瞳に、違和感を覚えたからだ。いや、それだけではない。その白い肌が、あの暗い廃屋の中で、淡い雪の様に浮かんで見えた。病的な色ではない。正しくそれは、中国磁器の完成された白さ。端正な顔立ちではあるが、ひどく生気に乏しい彼女の表情は、あまりに硬質な印象を私に抱かせた。それは、あれから共に長い時間を過ごしてきた今も変わらない。

テラスから街の向こうを見つめる彼女の視線の先に、あの老人はいるのだろうか。ティモシー・ウェインライト。肩まである銀髪と顎鬚、鉤鼻で頬はこそげ、深く刻まれた皺は、人を寄せつけようとしない風貌だった。色の濃いレンズは警戒心の表れか。彼の畏れ、彼の望みを窺い知ることはできない。ただ、彼女を「孫」と呼ぶこの老人が、溢れんばかりの愛情を彼女に注いだろうことは想像できる。一見して既製品ではない、ウエストコード刺繍が施されたオフショルダーの赤いミニドレスには、おそろいのコサージュがついていた。いい見立てだ。仕立屋の腕もいい。遠い昔に失った「孫」への贈り物として、それが充分なものであるかは判らない。しかし少なくとも、彼は私が知る限り、唯一彼女の微笑みを間近で見ることのできた人物でもある。アンドロイドである彼女の。

それが羨ましい、と思う時がある。しかしそれを口にすれば、彼女の機嫌は間違いなく酷いものになる(もっとも彼女の仏頂面は、こと機嫌を計るのには不向きだが)。彼女に言わせれば、きっと私は微笑んでもらうための努力をしていないのだろう。白襟とジュポを除けば、ポップスプリーツの膝丈ワンピースもストッキングもすべては黒だ。これは、この屋敷のルールなのだ。前髪を黒のカチューシャで留め、サイドを長めに残した彼女のステップボブの髪は、美しい赤色をしている。それが黒のワンピースに映えている、と私は思っている。

私の名はロジャー・スミス。
この記憶喪失の街、パラダイム・シティのネゴシエイターだ。

THE BIG-O ROGER'S MONO.
Act:01 Dorothy's Smile

To Be Continued

Act.02 >>>
The Negotiator Should Be Cool.

交渉事に当たる時にまず、欠いてはならないのは、冷静さだ。相手の嘘を見抜く冷静さ、相手の手の内を見極める冷静さ、相手がルールを犯した時にこそ、冷静な対応がプロのネゴシエイターには必要だ。ルールを破るなど実に容易いこと。つまらぬ詐欺やリヴォルヴァーなら驚きもしない。が、時には厄介なこともある。

車のソリッドブラックに、天空の緞帳がうつろな影を落としている。相手は言葉に訛のある男だった。肉切り包丁のようなの様な視線で、瞬きもせず私を見つめている。彼が街灯もまばらなこのストリートに私を呼びつけた理由は明白だ。口元に勝ち誇った笑みを浮かべ、男は懐から何かを取り出した。鈍色のそれは、当然ながら肉切り包丁ではない。男の背後に巨大な影を見た瞬間、私はスロットルを床まで踏み込む。テールフィンが風を切り、ヘッドライトの光芒が粗雑に敷き詰められた舗石を洗っていく。重い跫音は、容赦なく安アパートの峡谷を震わせながら追ってくる。大地を踏む跫音。メガデウス——大型攻撃ロボット。

ステアリングを握るグローブのなかに、嫌な感触が浮いてきた。フィッシュフライの油を拭き忘れただけではなさそうだ。生憎、この車を金属の塊にされるわけにはいかない。勿論この車は、引き離せるだけのトルクは持ち合わせている。だが、ルールを破った相手には、相応の対応が必要というものだ。私には、その術がある。それに、ショウタイムは派手な方がいい。

男の驚く顔を、私は摩天楼の遥か上から見下ろしていた。叫び声もきっと訛っているのだろう。
交渉事において、まず欠いてはならないのは、冷静さだ

THE BIG-O ROGER'S MONO.
Act:02
The Negotiator Should Be Cool.

SHOW TIME
What?
BOOM

To Be Continued

Act.03 >>>
The Man Needed for This City.

この記憶喪失の街では、法が正しく機能しないことがある。そのために必要な仕事、それがネゴシエイターだ。私が訪れた病院は、不動産業者の強硬な買収を受けていた。彼らの依頼を断る理由は、ない。なにより、彼らに陋り屋の相手は無理だ。もちろん連中が欲しているのは、夕刻になると西側からの日差しが強い、このかび臭い建物ではない。この地所をからっぽにして、鉄柵で囲いたいだけだ。

ダン・ダストン。私と同じように、否、ある意味では私以上にこの街には必要な仕事に就いている男。彼が籍を置く軍警察こそ、この街の法の番人だ。だが、法を無力化させる力に対しては、場末のカジノのボディーガードほどの屈強さを持たないのも事実だ。それを理解しながら、自分の仕事を全うしようとする男。それが、軍警察少佐にして機動部隊の指揮官を務めるダストンという男だ。

若い私が軍警察中尉としての仕事に就いていた頃……自分の無力さに私は憤慨していた。その背の高い痩せた男は、既に多くの人生を、トリガーを引くだけで終わらせていたからだ。男との距離は1ヤード。この距離なら、たとえバーボンを一瓶あけていたところで、誰も外しはしない。空気が熱い。全身に脂汗が浮いているのがわかる。微笑に歪んだ男の唇(あるいは舌舐めずりだったか)が、私の死の確率の高さを告げていた。ダイスに訊ねたところで、それは変わらないだろう。

私の命を絶望の淵から救ったのは、ダストンの放った銃弾だった。上官は、安堵を押し殺すような顔(に、私には見えた)で言った。守らねばならないのは、法と市民の安全だけではない。自分自身を守りきれない者に、他人のそれは守れないのだと。正確ではないが、大意はそういうことだった。

ダン・ダストン。
この街には必要な男。そして、自分の仕事に誇りを持つ男。彼がこの仕事に就いていることを、私は頼もしく思う。

THE BIG-O ROGER'S MONO.

FIRE
BOOM
SWAK
BOOM





Act.04

An Angel Does Not Smile.

まったく――何ということだ。このカジノを私が訪れた理由は、こんな顛末を迎えるためではなかったはずだ。入り浸り、収入の大半を注ぎ込んでいる弁護士を連れ戻して欲しい、という彼の妻の依頼が事の始まり。そう、私は確かに交渉人として、ここを訪れた筈だ。

ノーモアベッツの声が響く。私は既にチップを張っている。インサイドに一目賭けだ。無茶ではあるが、無謀ではない。出目は読めている。なにより配当が魅力的だ。ホイールがゆっくりと回転を止め、ボールが遠心力を失っていく。カラカラという聞き慣れた音が弱まっていく。失速したボールは、ひとつのスポットを選択した。

悲劇だ。私は溜息を漏らす。チップを回収するディーラーを睨みつけるなど、決して紳士のすべきことではない。

彼女がカクテルガールとしてではなく、ディーラーとして現れたことは、驚くに値しない。お忍びでアレックス・ローズウォーターが来る店なのだろうか。あの男とこの女がどんな関係にあるのか、今は考えたくもない。私の前に積まれていたチップの山を、微塵も残さず回収出来る程には、この女はディーラーとしてプロであるらしい。ずっと私を無視していた彼女が、この時だけ、僅かに私に微笑みかけた。ディーラーの立場で細工が成し得る確率を、私は検討する。しかし、それよりもっと高い確率の答えがある。

ノーマンにどう言い訳をすべきか、否、賢明な彼のことだ。深く問い質しはしまい。私はネゴシエイターとしてのプロだ。プロではない事に、プロを気取る事は、絶対にすべきではない。



Act.05

Disaster on Heaven's Day.

「七日の後、世界は生まれ変わる」――アレックス・ローズウォーターに届けられた脅迫状どおり、ヘブンズ・デーのこの日、パラダイム・シティに大きな災いが降り掛かった。容疑者は、自然回復を唱えていたマッド・サイエンティスト。40年前の記憶を取り戻し、昔、世界は緑に覆われていたと触れ回っていた。それが事実なら、40年前、この街には宝石が転がっていたことになる。いま、この街にある緑の、ほぼすべては模造品だ。だが、ビッグオーで乗り出さなければならないこの現象もまた、自然の出来事である筈がない。

地面の下から圧力を加えられたアスファルトは、大きな亀裂を生じた。静的な生き物である筈のそれが、非常なる力でもがいている。

内側から加わった衝撃に、建物の外壁は剥がれ落ち、窓は破裂した。そこからも、同じ物が顔を覗かせる。それも、一本や二本ではない。無数とも思える蔓が、驚く暇さえない勢いで伸びていく。建物を内側から押し広げるようにして夏草を張り続ける――これが植物だと？　ビッグオーの足元からは、地の底から沸き上がる振動が伝わってくる。目の前のこれが、パラダイム・シティに根を広げていく振動が。私は断じて、ヘブンズ・デーなどという祝いの日を認めない。しかし、そんな日だからこそ、あのアンドロイドに渡せる物がある。それに――

この街を、お前のようなバケモノに、好きにはさせない。

KEIICHI SATO'S

THE BIG-O ROGER'S MONO.

Act:06 Some Facts about Megadeus.





Act.06

Some Facts about Megadeus.

メガデウス――

それは、時に唐突に、しかし、あまりに平然と、この記憶喪失の街に出現する。その鋼鉄の巨躯で、見上げる誰しもの畏怖を喚起しながら。が――その畏れは、果たしてメガデウス自体が呼び起こすものだろうか。メガデウスの出現には、必ず関与する、ひとつの事柄がある。それは――、メガデウスは、この世界のテクノロジーを超えて存在する。メモリーの介在がなければ生み出し得ないもの――メガデウスとは、そういうものだ。そう、メモリーこそが、人を畏怖させるのだ。

誰かがメモリーを取り戻す。それ自体は不自然なことではない。この街の人間は、40年前のある日を境に、それ以前の記憶を失っている。

だが――、甦ったメモリーは、本当にその人間のものなのか。ある特定の種類の人間にとって、それは、力を欲した結果ではないのか。

そして、それが誰かによって刷り込まれた……否、そこまで結論を急ぐ必要はない。

緋色のメガデウス――

それをビッグデュオと呼んだ男は、真実を知るという。だが！　お前が何を真実と思い込んでいるのかは知らないが、ならば、私の知る真実も教えてやろう。私が、パラダイムの飼い犬でないはないことを！　ビッグオーは、決して負けないことを！　知るがいい、ビッグオーに乗っているのが、誰か

Act.07 >>>

Joy Conveyed by Music.

この街、パラダイム・シティは記憶喪失の街。それでも、機械が動き、電気が得られれば、人間は生きていける。否、それだけではない。人間は、己の悦びを獲得するために生きようとする。その愉しみが、生きる糧ともなるのだ。相も変わらずレッスンを続けている、このふたりのアンドロイドを見て、そんな事を考えていた。

彼女は一向に、レッスンの終わりを告げようとしない。それは、彼も同様だ。演奏する者の悦びを、その音色は語りかけている。アンドロイド同士の、いまではどちらが教え子かわからないレッスンを、ふたりは心から愉しんでいる。

いつまで[illegible]意味はない。この[illegible]どこか足が重い。

彼のパフォーマンスは、ドロシーに言わせると「才能」がないらしい。だが、そんな事は問題ではない。少なくとも、彼のサキソフォンの音色は、その悦びを語って余りある。空気の振動が鼓膜を震わせただけでは、湧き上がらない感情だ。彼の奏でる音が、彼の感情を雄弁に語っているではないか。

だからと言って、彼が「未来のビッグアーチスト」となる保証を、私はするつもりはない。未来の事など、ネゴシエイターには手に余る領域だ。

KEIICHI SATO'S
THE BIG-O ROGER'S MONO.
Act:07

Act.08 >>>

How to Deal with a Tactless Opponent.

汚点ひとつない、クリスタル・グラスのヘッダー・カヴァーから、光芒が放たれる。クロムバスター、ショウタイムのフィニッシュに、私がこの光芒を好んで使用するのには理由がある。その目に痛い獰猛なまでの眩さが、緞帳が下りた後の疲労感を、心地よいものにしてくれるからだ。

だが、時には不粋な輩もいる。この段階で、勝利を確信した態度を見せる相手には、相応の仕打ちが必要だ。私はまだ、敗北など認めていない。毒づく前に、やることがあるということだ。

ビッグオーには強靭な鋼の脚がある。体躯に比較して、歪なほど巨大な脚で、アスファルトの地面を踏み砕く。その勢いに自重が加わり、脚が沈んで行くのは、もちろん計算づくだ。後は、微調整さえ済ませればいい。スマート・ボム並みの命中精度は必要ではない。

これが、このショウタイムに相応しい幕引きかどうか、というのは愚問だ。よりスマートに[illegible]せることは、確かに可能だった。だが、こうも不粋な相手に対しては、戒めが必要だ。勝利の確信など、相手に悟らせるものではない。

SHOOT
KEIICHI SATO'S
THE BIG-O
ROGER'S MONO.
YAH!

Act.09 >>>

The Second Heaven's Day.

今年もまた、私を不愉快にさせる日がやってきた。ヘブンズ・デー。パラダイム社の創立記念日だ。その昔、パラダイム社は、この日になるとパンとワインを市民に施していたという。パラダイム社の繁栄と共に、施しは金品に変わり、いまではパラダイム・シティの[illegible]になってしまった。この日が近づくにつれ、[illegible]。それは、愛する[illegible]にプレゼントを贈るという。何をどう解釈すれば、そのような結論に至るのか、理解に苦しむ[illegible]。

その砂時計は、仕事に赴く途中の何の変哲もないショー・ウインドウから、暫し私の視線を占有した。溜息が漏れる曲線が描く、対になった漏斗型のガラス器。粒の揃った藤色の砂。あっさりしているが上品な象眼が施されたローズウッドの上底。完璧だ。それは明らかに、私と出会うため、ここに在ったのだ。

だが、なんということだ！　再びこの店を訪れた私の目の前に在ったのは、それが誰かの手に渡ってしまった、という明々白々たる事実だった。こんな日でなければ起こり得なかった悲劇だ。苛立ちと後悔にさいなまれながら帰路につく以外、選択の余地はない。

品のいい包装紙に包まれていたそれは紛れもなく、私に別れを告げることなくショー・ウインドウから姿を消した、あの砂時計だった。私の頬を緩ませるためには充分なほど気が効いた贈り物だ。それが例え、形骸化した記念日の贈り物であっても。

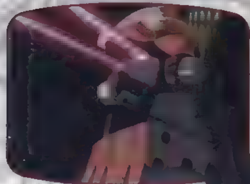
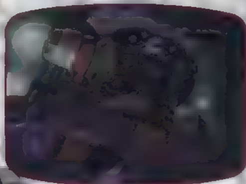
私は断じて、ヘブンズ・デーなど認めない。だが、紳士たるもの、贈られっぱなしでいていい道理はない。

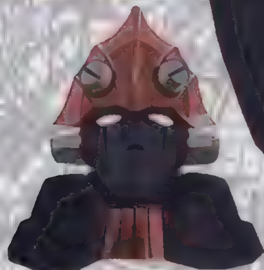
KEIICHI SATO'S
THE BIG-O ROGER'S MONO.
Act:09 The Second Heaven's Day.
Merry Xmas




Big-O

ビッグオー



ロジャー・スミスの操る巨大ロボット。この世界では"メガデウス"と呼ばれる。いつ、誰に、何のために造られたのか？ なぜロジャーの手に渡ったのか？ そして起動時にモニターに表示される言葉「CAST IN THE NAME OF GOD. YE NOT GUILTY」の意味とは？――多くの謎に包まれながら、その巨躯はパラダイムシティを跋扈し、ロジャーとともに巨悪に立ち向かう。

主な必殺技は、腕のストライク・パイルを打ち込むサドン・インパクト、頭部クリスタルから照射されるクロム・バスター、眼から出るビーム、アーク・ライン、さらに胸と胴部に内蔵されたミサイル・パーティーとキャノン・パーティー。ほか、姿勢安定用のモビーディック・アンカーを武器として使用することもある。まだまだ未知の部分が多く、ロジャーですら知らない隠された能力も秘められているようだ。

ロジャーのリストウォッチを通じて召喚され、かつてサブウェイと呼ばれた[illegible]利用した専用トランスポーター、ブレイリードッグによって目的地まで運搬される。

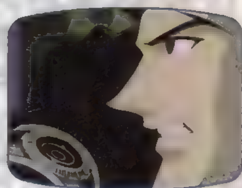


MEGADEUS

NEGOTIATOR

















Roger Smith

ロジャー・スミス



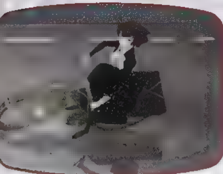
パラダイムシティ随一のネゴシエイター。法が正しく機能していない"記憶を失った街"において、彼は持ち前のユーモアとウィット、強靭な意志を駆使して、依頼人にとってイーブン以上の交渉を成立させる。

そして、彼の隠されたもう一つの仕事が、ビッグオーを駆り、巨悪に立ち向かうこと。それは彼自身もそのルーツを知らない、メガデウスを乗りこなせるというメモリーのなせる業である。

アウト・オブ・ドーム72番街の朽ちた銀行を自分の屋敷としており、彼の家にいるものは皆、服は黒い色を着る、という決まりがある。フェミニストであり紳士、ゆえに彼の屋敷に無条件で入ることができるのは女性だけである。趣味は砂時計の収集。元・軍警察警部補としての過去も持つ。25歳。

（声：宮本　充）

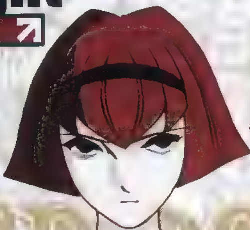


R.Dorothy Wayneright

R.ドロシー・ウェインライト





ウエインライト博士によって、彼の娘そっくりに作られたアンドロイド。ある事件をきっかけに、その報酬の肩代わりのため、ロジャーの屋敷でメイドとして働くようになった。

シニカルな言動、傍若無人な態度は時にロジャーを困惑させるが、それは彼女が人に仕えるためではなく、愛されるために作られたからなのだろうか。

頭部のカチューシャ部分がメモリードライブとなっており、ディスクトレイには発光機能も備えている。身長160センチ。体重130キログラム。服のサイズは7号。（声：矢島晶子）



Norman Burg

ノーマン・バーグ




ロジャー邸の執事。家事全般からグリフォン、ビッグオーのメンテナンスまでを預かる、屋敷にはなくてはならない存在。ロジャーが自身の住まいにしようと朽ちた銀行を訪れるずっと以前から、自分が持つビッグオーを整備するメモリーの存在に従い、その主が現れるのを待ち続けていた。

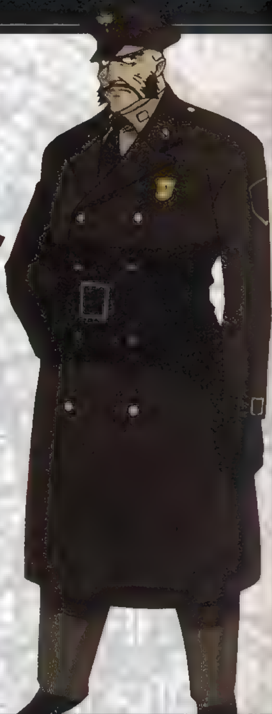
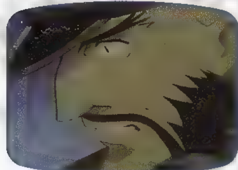
何事にも動じない飄々とした人柄ではあるが、サイドカー付き大型バイクを乗りこなしたり、屋敷のピンチに重火器を派手にぶっ放すなど、パワフルな一面も見せる。身長195センチ。54歳。（声：清川元夢）









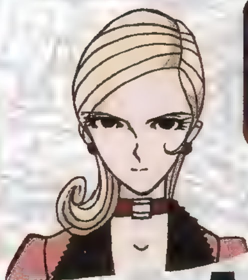
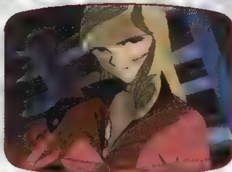
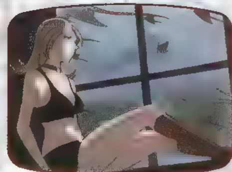





Dan Dastun

ダン・ダストン

軍警察少佐にして機動部隊の指揮官。かつてのロジャーの上司であり、彼とは反目し合っているが、心のどこかで通じ合ってもいる。職務に忠実、そして誰よりも軍警察の仕事に誇りを持つ武骨な男であり、ロジャーとは違った意味でこの街、特にアウト・オブ・ドームの人々にとっては必要な人間と言える。

だが、頻発するメガデウス出現事件においては、所詮"パラダイム社の番犬"でしかない組織の非力さも痛感。あきらめにも似た心境を抱きはじめている。身長180センチ。47歳。(声：玄田哲章)



Angel

エンジェル

ある時は電力会社の嘱託調査員、ケイシー・ジェンキンス、またある時はパラダイム社の社長秘書、パトリシア・ラブジョイ――ことあるごとにロジャーの前に姿を見せる正体不明の謎の女。

どうやらメモリーを集めているようだが、動機は定かではない。パラダイム社側に身を置きながらも、その行動は必ずしもパラダイムの利益となるものではないようだ。

"エンジェル"という呼び名の由来は、背中に天使の羽のような痣があるからだと言われている。身長175センチ。26歳。(声：篠原恵美)







かつてはマイクル・ゼーバッハという名のパラダイムプレス記者であったが、"この世界の秘密"を知ろうとしたがゆえに、"この世界の秘密"に取り付かれてしまった。
真実を探求する者"黒い森"（シュバルツバルト）を名乗り、メガデウスを発掘、ビッグオーに立ち塞がるも敗北。以後行方不明となる……。トンガリ頭を含めた身長は約195センチ。ドイツ人。（声：堀勝之祐）

Schwaltz Walt

シュバルツバルト







Beck

ベック

ソルダーノ令嬢誘拐事件の首謀者。ロジャーとビッグオーの活躍によって軍警察に逮捕されて以降、「カラス野郎」と「薄らバカでかいメガデウス」への復讐に燃え、幾度となく雪辱を挑む。
ロジャー曰く「プロたる」資格なき犯罪者。メガデウスのインターフェース代替技術のメモリーを持つ。身長190センチ。22歳。（声：大塚芳忠）

Dale

デイル

アウト・オブ・ドームにある安酒場、スピーキージーの店主。寡黙な男で、ロジャーとは顔なじみのようだが、会話を交わすことはない。身長178センチ。38歳。







Big Ears

ビッグ・イヤー

スピーキージーにいつもいる初老の男。パラダイムシティ内外の情報に精通しており、ロジャーの情報源となっている。身長170センチ。49歳。（声：辻親八）

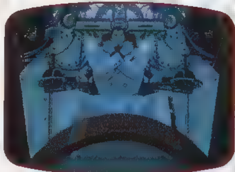












Alex Rosewater
アレックス・ローズウォーター

パラダイムシティを支配するコングロマリット、パラダイム・コーポレーションの総帥。世界を動かす力を持ちながら、胸に大きな野心を秘め、しかしそれを決して表に出そうとはしない冷静な男。また、著しい選民思想の持ち主でもあり、ドーム外の住人を愚かな存在としか見ていない。
パラダイムの基礎を築いた"王"の嫡子として、主役たる資格を持って生まれた人間であることを強烈に自覚する一方で、自分を「ボク」と呼ぶなど、いかにもお坊ちゃんな一面も併せ持つ。43歳。（声：石塚運昇）





Gordon Rosewater
ゴードン・ローズウォーター

初代パラダイムグループの総帥。現在は一線を退き、アイルズベリィの農園で人工トマトの栽培に精を出しているが、メモリーの真実を知る可能性を持つ人物として、未だ大きな影響力を持つ。
自著『メトロポリス』に、40年前以前の"出来事"を記しており、どうやら過去にロジャーとも因縁があるらしい。（声：納谷悟朗）



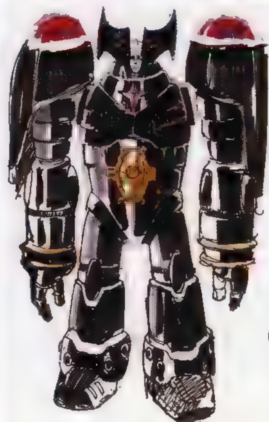


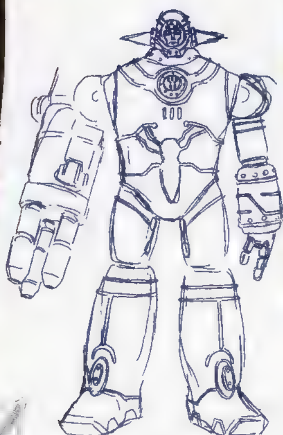
Alan Gabriel
アラン・ゲイブリエル

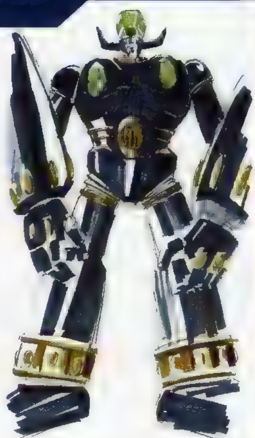
アレックスの懐刀として暗躍する仮面姿の謎の男。半ば機械化された身体を持つ"ブーギー"であり、その驚異的な身体能力にまかせて殺しをサディステックに楽しむ異常な性癖を持つ。
実は異国の組織"ユニオン"のエージェントで、アレックスとユニオン両者間の橋渡し役でもあった。コードネームは271号。（声：二又一成）

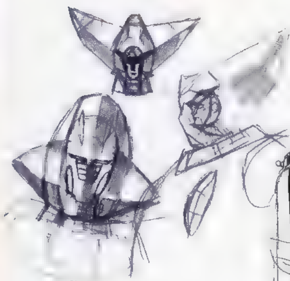
ビッグオーデザインワークス

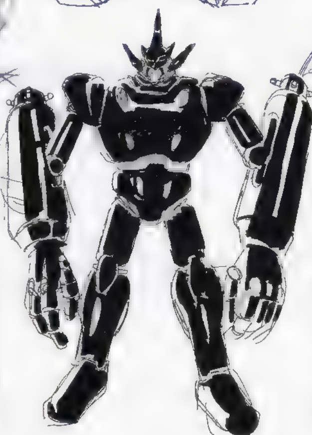
BIG-O





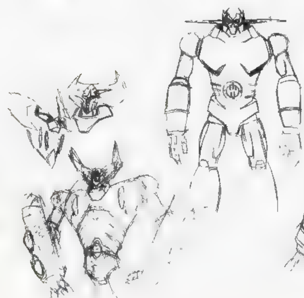










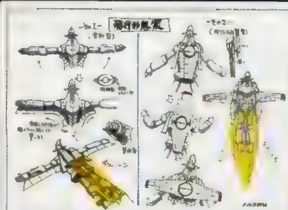


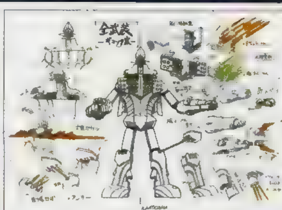


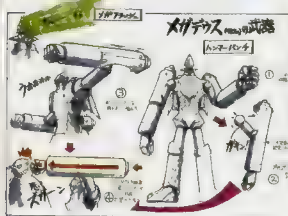


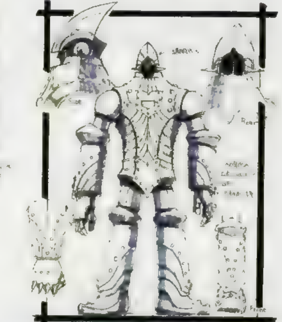
「インパクトのあるフォルムを」とさとう氏が語るように、従来のものになかったラインを目指してデザインされたビッグオーのアーリーデザイン。

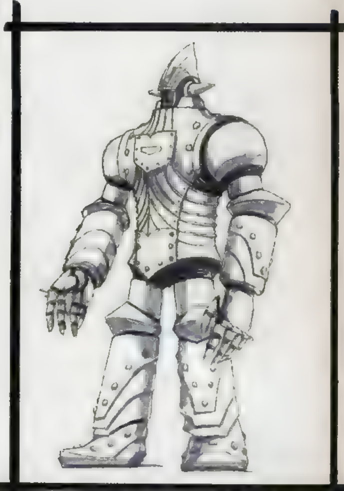
例えばデスクトップの横に飾っても違和感がないロボットフィギュアになるよう心がけていました。いろんな人にも手伝ってもらいましたね。左下はまさひろ山根くんに、サンライズテイストでと指定して描いてもらったモノです（さとう）





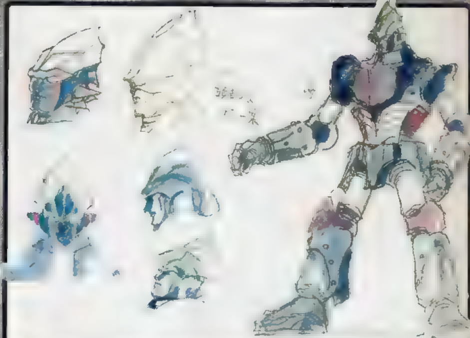




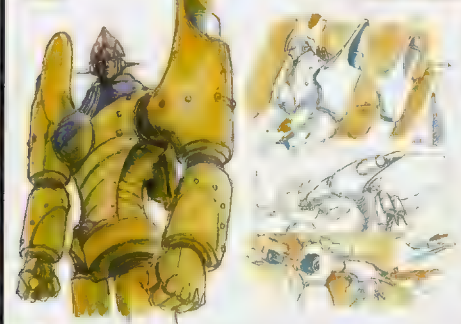


プレゼン用に描かれたビッグオーのギミック案。変形して飛行することも考えられていた。

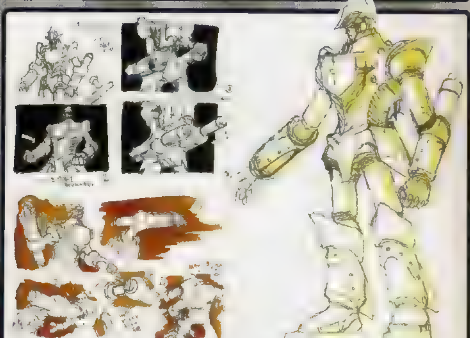




人間的なフォルムながらも各部に決定デザインに通じる意匠が見られる。

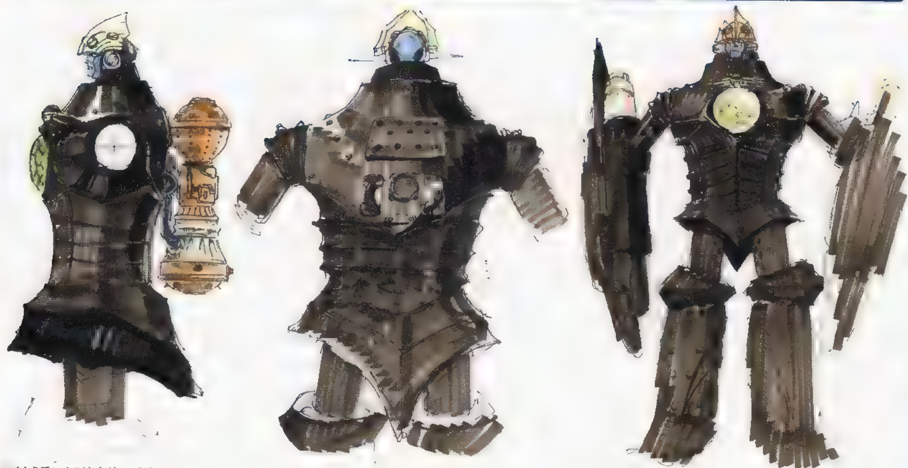


特徴的な肩の張り出しが付いたデザインに。シルエットでの個性を色濃く感じさせる。



上のものに修正を入れたラフ。ちなみにこのページのラフは全て片山氏によるもの。

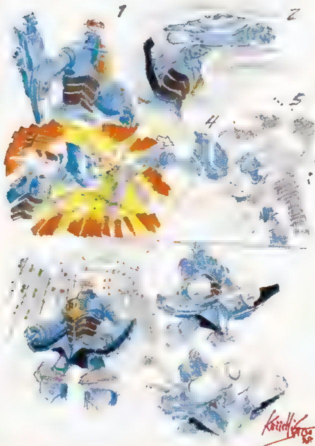
comment<<<
強力なパンチを必殺技の一つにする構想は最初からありました。パイル（ピストン）を外装式にしたのは、一目でその役割と理屈が理解できるのと、オモチャになった時にバネ付きギミックでビョ～ンと遊んでもらうために（笑）。ホント、あくまでオモチャ企画だったんです（片山）



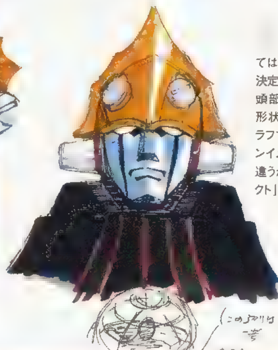
さとう氏による決定前のデザインバリエーション。背中のパーツは、衛星軌道上から放射されるエネルギーを吸収するという設定をもとに考案されたモノ。



色や胸のグリルを試行錯誤していた頃のデザイン。胸のピエロはあまりにもインパクトありすぎのデザインかと・…。





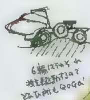


コックピットについては未決定だが、ほぼ決定に近い頃のデザイン。頭部のクリアパーツの形状が微妙に異なる。ラフで描かれたアクションイメージは、名前こそ違うが、「サドン・インパクト」そのものである。

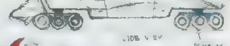
Comment <<< 黒ベタのスーツの男が乗り込むというアイデアは最初からあったモノです。胸の換装については、オリジナルを否定してしまうだろうということからオミットしたんですが、マンガ版では見た目のハッタリ感が必要だということで活かしています（さとう）

TRANSPORTER

ビッグオーの地上輸送用に考案されたトランスポーター。芋虫のような外観が特徴となっている。








TRAILER




上のバリエーション案と思われる輸送用ホバークラフト。恐らくは海上への対応を考慮したものであろう。

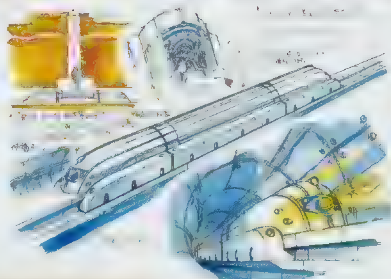




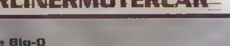



HOVERCRAFT







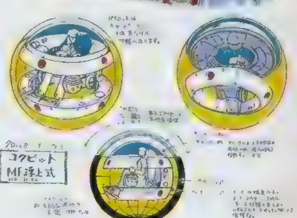
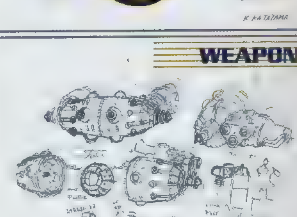
残されていた地下鉄を利用するという、プレイリードックのアイデア・ソースとも言える輸送手段。ただし、こちらは決定のものよりハイテクなイメージが強い。

SUPERLINERMOTERCAR

COCKPIT

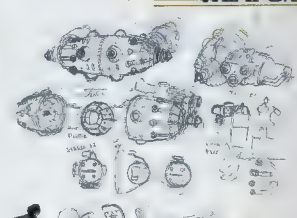
スーツを[redacted]った男が乗り込み、武[redacted]を内[redacted]した戦うコックピットを設定。また球形にする[redacted]味づけとして、マグネチックフィールドという設定も考えられていた。



WEAPON

腕を換装するというアイデアをもとに描かれたモノ。





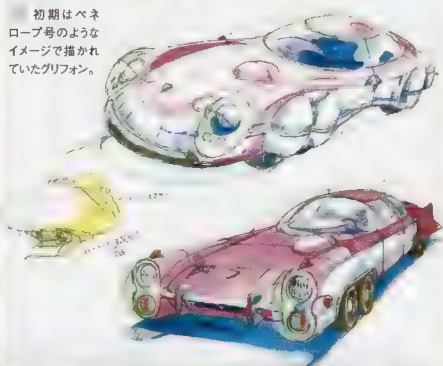
ROGER SMITH



右にある石ノ森章太郎風の末端肥大型から、桑田次郎系のラインに変更されたロジャー。その明らかな違いが分かる一葉である。

GRIFFIN

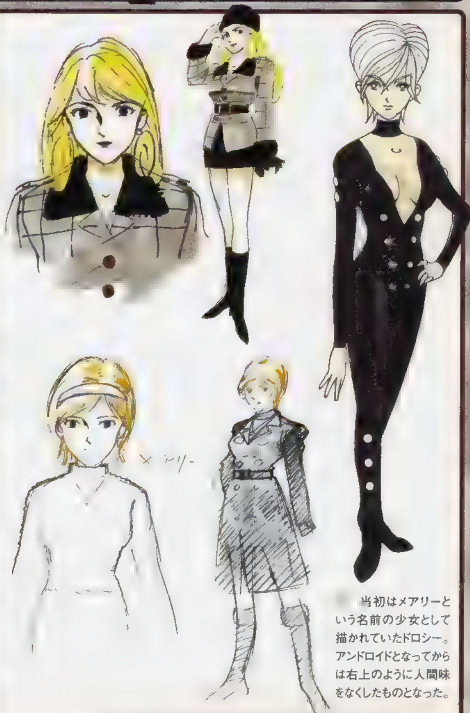
初期はペネロープ号のようなイメージで描かれていたグリフォン。



NORMAN BURG



さとう氏の中で"悪い藤村俊二"氏をイメージしたというノーマン。



当初はメアリーという名前の少女として描かれていたドロシー。アンドロイドとなってからは右上のように人間味をなくしたものとなった。

R.DOROTHY WAYNERIGHT

ANGEL

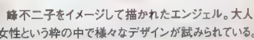
峰不二子をイメージして描かれたエンジェル。大人の女性という枠の中で様々なデザインが試みられている。

ALAN GABRLEL

初期に描かれた悪役のイメージ。そのうちの一人がアランとして登場した。

SCHWALTZ WALT

初期はスマートな雰囲気だったシュバルツ。決定稿では包帯姿の男というイメージのみ引き継いでいる。



DAN DASTUN

探偵風の趣でデザインされたダストン。そのイメージは決定のモノと大きく変わっていない。

etc.

ゴードンや悪役のイメージとして描かれた初期のイメージイラスト。

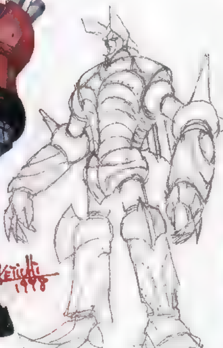
R.INSTURU

成田亨風な、凹んだ鼻という外見上の違和感を強調した初期デザイン。

桑田次郎のラインは片山氏が持ってきた「8マン」のマンガを見て閃いたものです。これなら誰もやってないだろう、と。小中さんがこのシュバルツを見てシナリオを「書きたい」ということだったんですが、決定ではもっとおかしな雰囲気にしてしまいました（さとう）

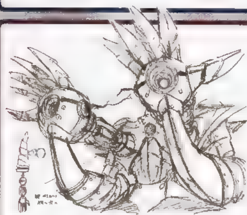
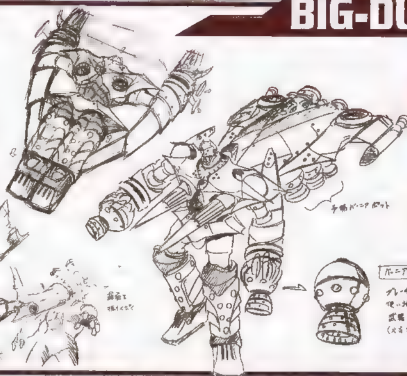
DOROTHY-1






男性型ロボットとして描かれていたドロシー1。
その後、物語にあわせドロシーと対になるような女性型へと変更されていった。

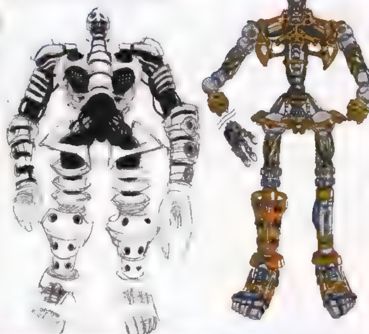
BIG-DUO



ビッグオーのバリエーションとして描かれたビッグデュオ。右の線画はギミックや武装のアイデアで、森木靖泰氏によるもの。

ARCHETYPE



装甲を外したビッグオーともいえるアーキタイプ。

EEL



電気ウナギそのままで、
決定稿と大きな変化はない。

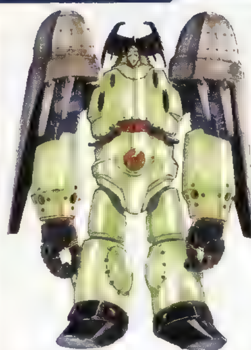
BIG-FAU



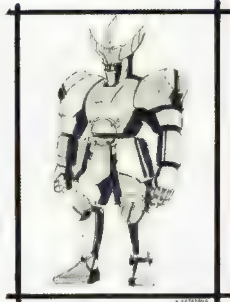
さとう氏によるビッグファウのラフ。

ビッグデュオはビッグオーをもとに、多少の金型修正でできる商品を考えてデザインしています。ギミック案はやはり商品展開を意識して考えました。アーキタイプの右にある骨格はビッグオーのフレームとして考えたモノです（さとう）

OTHERS

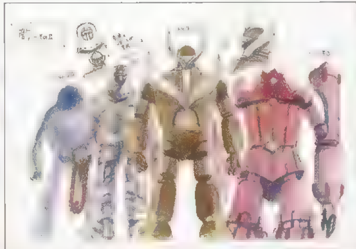




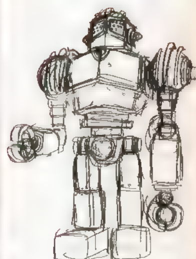


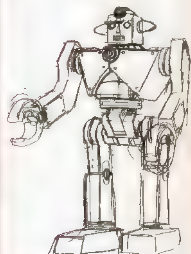
ラフイメージの段階で描かれたメガデウスたち。右上と下の2枚は片山氏、それ以外はさとう氏によるもの。ロボット以外の敵も早くから考えられていたのだ。





EUMENIDES





ブリキのオモチャというコンセプトの同機。しかし下はどう見ても先行者….。

COLOR IMAGE



●OSRAIL



●BIG-FAU



●BIG-DUO



●BIG-O





●BIG-VENUS

●BIG DUO-INPHERNO



●GRINDA

ロボット以外にもいろいろなタイプの敵と戦わせようと。怪獣はそのうちのひとつです。片山氏の中では電気ウナギは早くからあったようですね。左上のダゴンの原型はビッグオーのをアーリーデザインをもとにいじっていったモノです（さとう）



2



1



3



内通するアレックスとエンジェル。後者のデザイン

4



5



6



8



7

※「　」内はイメージボードに補足された片山氏によるシチュエーション解説から抜粋。なお「ビッグ・オー」の表記は当時の呼称に準じたものです。



ドームシティを一望するように、着地モードへと移行する

2



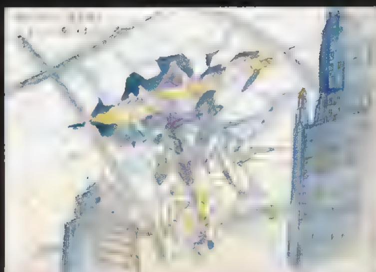
飛行するビッグ・オー [illegible] 背中のロケットで推進

1



摩天楼の谷間に [illegible] する

4



濁りの空 [illegible] を破り
ビッグ・オーが派手に登場！

3



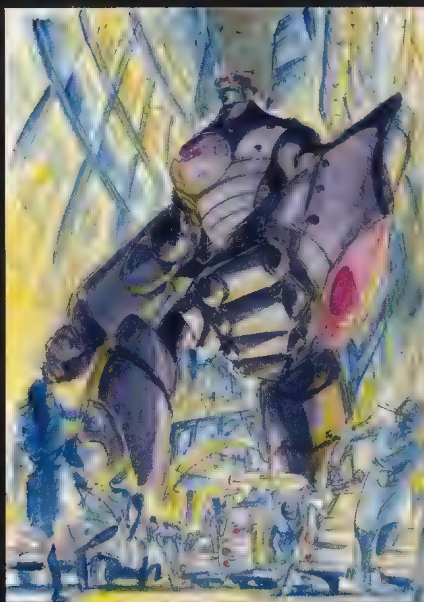
飛行性能も含め
ビッグ・オーの設定はまだ試行途上

6



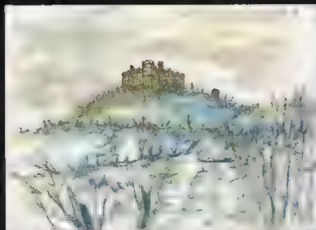
帰還時の追尾を防ぐため、

7



逃げまどう民衆の目線で [illegible] 平和のためとはいえ、ロボット戦は [illegible]

5

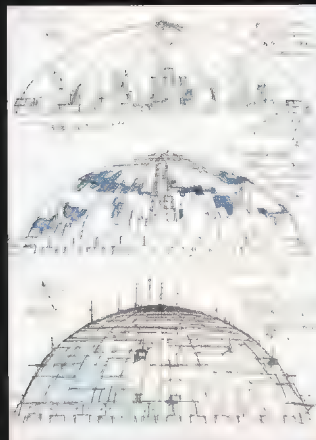




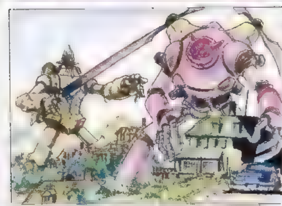


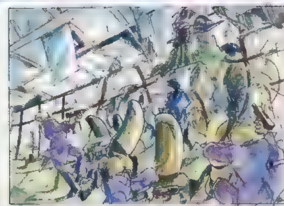
初期構想にあった、胸部コンテナによる武器換装



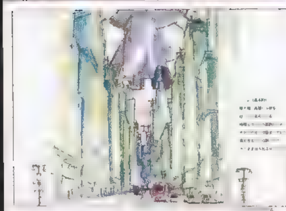


ドームシティ建設の過程。外板の素材にまで言及



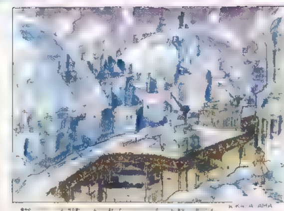


雄々しく颯爽と！　ビッグオー登場のイメージ



摩天楼はドームの柱として機能することも考慮





本作の企画の発端は、さとうけいいち氏がサンライズに籍を置いたことがそもそものはじまりとなっている。「THEビッグオー」の制作母体となる6stで、当時進められていた『シティハンタースペシャル』(96)の作画スタッフとして呼ばれたのがきっかけであった。そこで、さとう氏を翌年の『シティハンタースペシャル』のメインにと席が用意されたのだ。その際、さとう氏は『〜スペシャル』の作業のみならず、サンライズ側の理解もあり、自身の企画を進めていくことになる。しかしそれはあくまで個人レベルの作業によるもので、サンライズ企画室が正式に関わることはなかった。当時、企画担当だった泉勝洋氏が相談役のような形で、さとう氏の企画は水面下での動きを見せはじめる。

こうした状況の中、本作について最初にまとまったメモには以下のような点が挙げられていた。

【96年10月段階でのメモ】

「〝超合金〟での商品化を前提とした企画」

・大人にとって懐かしく、子供にとって新しい作品。

・超合金という素材（あるいは名称）を作品の中でも特別の存在として登場させる。

・今風のスタイリッシュなロボットではなく、塊を意識した重厚なデザインを採用する。

・メカ（ロボット）パートがドラマと遊離しない、〝本物のロボットアニメ〟を作る。

・当時のポピー商品は、子供の玩具としては前例のない完成度を誇っており、「たかがおもちゃにそこまでしなくても……」という常識を打ち破った。今、現在の子供達が本当に欲しいものを徹底的に表現し、発売すれば…過去、子供達が感じた感動をもう一度蘇らせることが出来るのではないか。

・例えば〝超合金〟というネーミングではなくても、〝超合金〟発売の際のメカニズムさえ再現できれば同じ効果が期待できる。

《別ネーム案》

「超金属」「超樹脂」「超素材」「超材料」→素材自体に何らかの特徴を設定し、それを商品にフィードバックする。→超合金の場合は「重量感」であった。それまで「重量感」を持った玩具が存在しなかった為に通用した。

・番組内で謎の超物質として登場する「超合金」。（特徴＝たぐいまれな柔軟性と剛性を備えるが、異常に重い）この物語は、この物質「超合金」をキーに展開される。→商品化の際にダイカストを使う必要性が生まれる。

・メカニックデザインはガンダム以来受け継がれている巨大メカのセオリーから離れた「ネオレトロ」路線（鉄人、ジャイアントロボ系）。より巨大感、重量感を感じられる重厚なデザイン。コックピットは外から見えるキャノピータイプ。

・敵キャラクターは「バットマン」に登場するようなマッドな怪人のイメージ。4～5話ごとに登場する準主役的役割。…巨大ロボットに乗ったリドラー？

・主役のイメージは破嵐万丈、ブルース・ウエイン。スマートで教養溢れる紳士だが、その内面は復讐と正義感で燃えたぎっている男。



「THEビッグオー」企画成立までの歩み

《物語案》

・現実の世界に限りなく近い、高層ビルの立ち並ぶ架空の都市……。

・街を牛耳るのは巨大コングロマリット。

・その企業の科学部門が発明した未知の素材「超合金」。

・脅威の剛性と柔軟性を有する「超合金」を使ったメカで福祉活動。「超合金」の健全度をアピールするが…。

・そんな折りあらわれる人型の超合金製巨大メカ。怪人率いる集団で極悪の限りを尽くす。

・実はコングロマリットの裏の顔、巨大犯罪組織からやってくる裏社員達。メカの供給先はもちろんコングロマリット。そんなわけで、この世界では巨大ロボットと言えば悪い物と思われていたが…。

・突如現れる謎の巨大超合金製ロボット。偏光ガラスで誰が乗っているのか分からないが、怪人から市民の命を救う。

・乗っているのは街の大企業の社長。都市の真ん中にある会社の地下が巨大基地になっている。

・その社長は元コングロマリットのエンジニアであったが、この街で一番の有名人、人気者であり、政界も握る実力者「コングロマリット会長」に、恋人、家族もろとも殺されそうになった過去を持つ。

・一人生き残った彼は復讐を誓い、地下に潜み、別の人物になり、現在の地位を得て、ついに復讐を開始するのであった。

物語や人物設定に差違はあるものの、インパクトのあるロボットキャラクターを生み出す、という骨子がすでに出来上がっているのがわかるだろう。そしてこのメモをもとに、正式な企画にまとめようという動きが起こる。またこの頃より、監督として片山一良氏が参画。より具体的な作業へと移っていく。詳細な物語や設定が記された正式な企画書の作成である。これについては片山監督と旧知のライターに企画書用のプロットなどが発注された。

97年4月時点で、簡単だがまとめられた具体的なキャラクター設定とサンプルストーリーは以下のようなものであった。

【世界観】

2018年4月13日、後にドゥームズデイと呼ばれるその日、人類の歴史は危うくその幕を閉じかけた。それは49個もの小惑星の破片（スカディの涙）のせいである。その破壊力は甚大で、直接的な衝突を避けた地域でも、環境や生態系の劇的な変化が襲い、そして空は雲に覆われた。そんな世界で1／3の人類が存続できたのは、パラダイム社の開発した太陽発電システムのおかげだった。

冬の世界の中、破壊を免れた一部の都市は、酸性雨を避けるのと同時に大気調整を行うため急造のドームで覆い、辛うじて生き延びていた。

そしてドゥームズデイから十数年後の世界が舞台となる。

【ビッグオーの誕生した背景】

ドゥームズデイがもたらしたものは破壊だけではなかった。スカディの涙によって未知の合金が人類にもたら

されたのだ。その名は超非晶質合金・ハイパーアモルファスα、通称HA・α。発見者であるグレゴリィ・スミスは、極限作業ロボットにこれを採用。だが驚くべき性能向上があり、かえって危機感を抱き、情報を隠匿した。

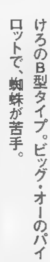
しかし情報はパラダイム社によって察知されてしまう。そのためグレゴリィは旧友のダン・ダストンに助けを求めた。ダストンは軍関係者だったが、パラダイム社のやり口を危惧していたひとりだった。こうしてダストンの協力を得られるはずだったのだが、グレゴリィは研究所ごと、〝不慮の事故〟で命を落としてしまう。

同じ頃、パラダイム社がHA・αを狙っていると知り、興味を持った人間がいた。ノーマン・バトラー、一介の泥棒。彼は研究所に忍び込んだものの、パラダイム社の工作員によって命を落とそうという危機にあってしまう。しかしグレゴリィに救われたことで恩を感じ、以後行動を共にするようになっていた。

事故後、研究所を守れなかったことに責任を感じたノーマンは、残されていたHA・αの研究データと、グレゴリィの孫・ロジャー・スミスのために残りの人生を捧げることを決意する。

かくして、ダストンとノーマン、それにロジャーの三人は、HA・αをもとにして開発されたHA・βを素材に、ビッグ・オーを生み出すのであった。

【登場人物】ロジャー・スミス●ネゴシエイターを職業にする正義と復讐に燃える青年。だが若さゆえか詰めの甘い部分があり、身に付いた知性や教養が滑ることもしばしば。あたって砕けろのB型タイプ。ビッグ・オーのパイロットで、蜘蛛が苦手。



ノーマン・バトラー●ロジャーの執事。人生の師にして、時に親代わり。緻密で用意周到なA型タイプ。熱帯魚の飼育が趣味。

ダン・ダストン●軍の人間でありながらロジャーに協力するよき理解者。ビッグ・オーのメンテナンス、マイナーバージョンアップは彼とそのクルーの存在なしでは成立しない。

ゴードン・ローズウォーター●パラダイム社会長。外見は70代だが、年齢不詳。有能な人材には敵味方区別なく好意を持つ。

アレックス・ローズウォーター●力こそ正義であることを信条とするパラダイム社社長。そのためビッグ・オーと会長は目の上のたんこぶであり、共に手に入れようと目論んでいる。

エンジェル●妖艶さと幼さが同居した美女。アレックスとトーフー・ボーフー(パラダイム社の意に添わない個人や集団を粛正する裏組織)とのパイプ役とも思われる。背中には天使の羽のような大きな傷がある。

クレイ・フェイス●粘土顔。年齢、性別一切不詳の変装の名人。トーフー・ボーフーの窓口になっているらしい。

これが最初にあげられた具体的な設定である。これと同時にサンプルストーリー三編(「嘲笑う残像　幽霊ロボットジョーカー登場—」「鋼鉄の無法地帯—アンドロイド・ドロシー登場—」「不可触領域　エンドブリンガー登場—」)も添えられている。ロジャーの性格などが異なっているが、この稿の要素のいくつかは実際の放映作品にも残されており、非常に興味深い内容である。

これをもとにしつつ、同じ97年4月には『超合金ビッグ・オー』のタイトルで、基本コンセプトが再確認されている。そこには「バットマン的なダークヒーローが活躍」「アメリカSFアンソロジー」「ネゴシエーション的展開」とあり、物語の方向や流れは、「主人公の復讐」「超合金の正体と行方」「パラダイムの野望を描く」「怪事件の解決」と記された。さらに希望として「レギュラーは少人数」「子供は極力出さない(子供の行動、発想、偶然で事件を解決しない)」「キャラクターに寄りかからないストーリー、エピソード優先、事件が主役」「宇宙には自由に出ない(来ることは有)」「コンピューター犯罪はやめたい(ハッカーなど、思索的な話は有)」「1エピソード(45分)、2週で1話を完結」「アメリカ、ヨーロッパが舞台、日本的な価値観は出さない(日系人がゲストの時は有)」……と、ほぼ放映されたものに近い要望があげられている。また具体的な物語サンプルとして、自我を持ったアンドロイド、そして人類抹殺用のロボットと対決する「鋼鉄都市」、南極で発見された未知のウイルスの恐怖を描いた「御先祖様万歳!」、自分の学説を認めようとしなかった世間に復讐しようとした科学者と対決する「神への長い道」——以上、三編のプロットも考案されている。

その後、98年8月には『クロムガンナービッグ・オー』と題された正式な企画書が作成された。外部への提出を前提とした初の公式的な書類である、以下抜粋して掲載しよう。

【3つのポイント】

単純だが奥が深い設定と映像。大人には懐かしく、子供には新しい。〜時代が求めるロボットアニメの条件〜

「斬新であり、スタイリッシュなビジュアル作り」

「毎回が波乱に富んだ〝SFドラマ〟」

「喪失した〝巨大ロボットもの〟の醍醐味を」

本作は徹底的に以上の三点にこだわります。

【プロローグ】

2X世紀初頭、後に【ジャイアントインパクト】と呼ばれる、巨大隕石の落下により地球は壊滅的なダメージを受け、人類は暗い時代を送っていた……。

優秀な警察官だったロジャー・スミスは、ある事件で理不尽な圧力と脅迫を受け、それに屈してしまう。そんな現実のギャップを感じた彼は公の正義より個の正義に生きるため辞職し、ネゴシエイターになった……。

それから数年後、一流のネゴシエイ


変形ロボットとして考えられたビッグオーのラフデザイン。片山氏によるものである。

ターとして名を馳せるロジャーのもとに一人の老人があらわれた。老人はある高名な人物の執事で、代理としてロジャーにある依頼を持ちかける。それは「パラダイム社とのトラブルを解決するため、社の秘密を探って欲しい」というものだった。パラダイム社はかつて彼が警察を辞めた理由の大きな要因であり、それを聞いて引き受けないロジャーではなかった。

だがパラダイム社は地球規模のコングロマリットであるばかりでなく、死の軍隊との噂もある顔を持つ不気味な存在だ。それに対抗していけるのか？　というロジャーの不安を知ってか、老人は依頼人（仮にビッグ・オーと呼ぶ）より預かった通信機を渡す。「困ったとき（力が欲しいとき）はこれで〈クロムガンナー〉を呼べ、〈クロムガンナー〉は君を守り、君の力になるものだ」と。

クロムガンナーは不可侵の超金属Oでその身を包み、驚異の武装を持つ巨大ロボット。

この世界で生きていく限りパラダイムと無関係ではいられない、いつかは対決しなければならない。それが少し早まっただけのこと。そして今度はこちらが奴らを翻弄する番なのだ。ロジャーの身体にアドレナリンが駆けめぐった。

クロムガンナーの登場はパラダイムを慌てさせた。それが存在するということは造った者が生存しているということだからだ。

正体を隠してクロムガンナーを操るロジャー、そしてその破壊と奪取を仕掛けてくるパラダイムとの戦いがここに始まる。

果たしてロジャーとクロムガンナーの運命は？　そしてビッグ・オーと称する男の真意とは……？

【クロムガンナー建造秘話】

20年前のジャイアントインパクトの後、そのクレーターから未知の合金が発見された。それを聞きつけたパラダイムはその奪取を目論んでいた。一方、隕石探査の責任者で高名な科学者のビッグ・オーは隕石の落下に疑問を抱いており、近々金属の一件と共にそれを発表するつもりであった。

友人の軍人と最善の隠蔽、防御策を考えた結果、〝自分で守らせる〟というアイデアを思いつき、超合金で巨大戦闘ロボットを造ることになる。

しかし2機のクロムガンナーと1機分のストックパーツが完成したとき、パラダイムの急襲を受ける。そして2機のクロムガンナーと友人たちの命が奪われ、さらにビッグ・オー自身も瀕死の重傷を負ってしまう。全滅により真実を隠蔽されることを恐れた彼は、ストックパーツから1機のクロムガンナーを造りだし、そこへ自身の脳を移植することを思いつく。こうしてビッグ・オーは強大な力を手に入れたが、パラダイムに対抗するためのアナログな協力者〝人間〟が必要不可欠だった。そして彼は20年もの間待ち続けた。その協力者にふさわしい者があらわれるまで……。

【クロムガンナーの能力】

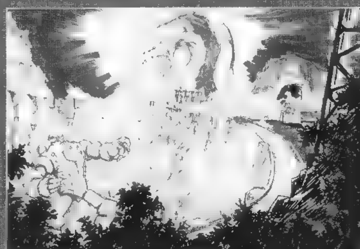
全身を超金属O（オー）で包まれた巨大ロボットで加粒子砲・クロムバスターが必殺技。エネルギーは衛星軌道上にあるソーラー発電所で得られた電気をマイクロウェーブによって得ている。しかしそれは人体に悪影響を与えるため、1回の搭乗時間は33分33秒33までとなっている。

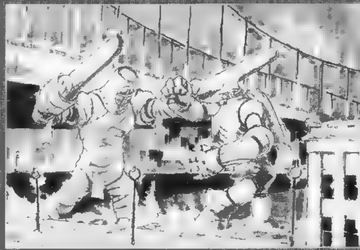
操縦者はあらかじめ両腕のブレスによってメタルコーティングをした上で搭乗。そのため正体が知られることもない。

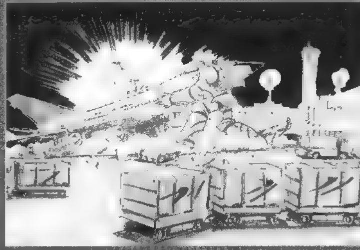
コックピット（アクションコア）は、磁気フィールドで満たされた球形の内部で、操縦者は浮遊状態となる。そこでの動きをセンサーがトレスし、クロムガンナーに伝えられるのだ。武器の使用は操縦者の音声により作動。しかし磁気フィールドも人体に有害なため、搭乗時間のリミットにも影響している。だが磁界に浮いているため、外からの衝撃が伝わらない構造になっており、矛盾した安全地帯となっている。

全身には数え切れぬほどの火器を内蔵。また腕部は場所などに応じて様々なユニットに交換可能。従来のロボットからは想像できない、機能、形状のユニットが多数登場する。

「3つのポイント」はこれ以降の企画書においても謳われ、本作の骨子となっている。内容面では、前述のものから大きな変更はないものの、ビッグ・オーそのものの名前と役割が変えられてい











片山氏によって描かれたイメージボード。企画書に掲載

るのが決定的な違いであり、特徴となっている。デザインなどのビジュアル面については、この時点でほぼ放映時そのままのビッグオーやロジャー像が完成されている(エンジェルやドロシーは決定稿とは異なる)。またイメージボードとして片山氏が描く活躍想像図をふんだんに使用、見た目にも興味を引く内容となった。方向性も含め、比較的早い段階でビジュアル面は固まっていたということであろう。設定面では、クロムガンナーの誕生秘話やアタッチメントパーツの存在、搭乗時間の制限など、完成作では完全にオミットされた事項が多数散見されるのも興味深いところだ。サンプルストーリーは、この世界で貴重品となった花を巡る「花盗人」、巨大電気ウナギとの対決を描いた「街の灯」、人間の能力を飛躍的に増加させる新薬を巡る「新薬完成」、マイホームをテーマにした「ニュータウンへようこそ」、これに前述の「御先祖様万歳!」「神への長い道」を加えた6編を掲載。さらに最大のライバルロボとして、クロムガンナー01・02、ビッグデュオとビッグフォウの登場までが謳われるなど、完成作品とのシンクロ率も高い企画書となっている。そしてこれをもとに各所へのセールスが行われ、バンダイビジュアルの協力を得て製作が開始されることとなった。

しかし、これまで立てられた企画内容は、サンライズ企画室からの紹介で参画した小中千昭氏のアイデアにより大きな変化を遂げる。小中氏は、これまでにあった設定のディテールを一新し、独自のアイデアを提供。99年1月には、その内容が簡単なメモにまとめられ、それが放映された『THEビッグオー』の原型となった。これは放映された第1、2話とほぼ同じプロットをもとに作られたものだが、そこには完成作品には反映されなかった(もしくは明確に語られなかった)部分もある。「おそらくは今から100年後ほどの未来、その40年前に〝何か=ジャイアントインパクト〟が起こった。その異変は地球を壊滅に近い状態まで陥らせる」「パラダイム・シティは遥か過去にはマンハッタンと呼ばれた場所に位置する」「この他の都市は、この大陸(北米)にもいくつか存在しており、その都市間はリニア・トレインのパイプで繋がれている」「各都市もパラダイム社の技術によってドーム化され同社の力を高めているが、支配するレベルまで到達しているのはパラダイム・シティのみ」……といった設定である。これらはいずれも正式な企画書となったものにも残されているが、実際のドラマでは、より曖昧な世界観を創出するために消えていったものと思われる。

また、正式な企画書にはこうも記されている。

PROPOSAL

ビッグオー

ORIGINAL TV ANIMATION SERIES

999年6月

企画製作 SUNRISE

『THEビッグオー』は、40年前に起きた〝ある事件〟によって、人々はそれ以前の記憶を失ったという前提のもとに展開される巨大ロボットアニメですが、作品中では、この件に関する〝情報〟は、必要最小限の〝事実〟しか語られません。

人間にとって記憶(メモリー)とは何なのか……。現代の我々の社会は、記憶=情報の蓄積と捉えられがちで、氾濫する過多な情報を無造作に詰め込むことを〝楽しみ〟とする人間が増えている。必要なもの、不必要なもの、知らなくても良いこと、知らない方が良いこと……。無造作に氾濫する〝情報〟は、それらの取捨選択の余地を無くし、目を曇らせ、それを判断する能力すらまでも奪いつつある。

だからこそ改めて問いたいのです。記憶を失った者は、たとえ自分自身が記憶喪失であることを知ったとしても、本当にそれを不幸だと思うのでしょうか　と。

『THEビッグオー』は、そんな混沌とした我々の社会の比喩でもある。ゆえに、本作品ではビッグオーをはじめとする一部の特殊な巨大ロボットを〝メガデウス〟と呼称しますが、敢えて、従来のアニメ番組では当然となっているメカ類の身長、重量、材質、動力源などのスペックの公開はしません。すべてを映像から御判断下さい。そし



同じく宮尾佳和氏によって描かれたグリフォンのラフ。

デザイン協力でクレジットされた籠譲賊氏らによって描かれたコックピット案。

て本来"物語"が持っていた"楽しさ"を感じて下さい。

——一元的な情報では計り知れない、人と人の心を繋ぐ交渉（ネゴシエート）という仕事を選んだ、本編の主人公［ロジャー・スミス］がその水先案内人を勤めます——

と、一種、当時の流れであった緻密な情報を盛り込んだ他のアニメ作品との差別化を高らかに謳い上げている。そして本作はこの方向性を崩すことなく、実制作へと動いていった。

放映準備にあたっては、小中氏が別の作品に関わっていたことなどから、長谷川圭一氏、吉田伸氏、赤星政尚氏といったこれまで氏が関わってきた作品で共に組んできた面々が招集された。これにより、一作家の個性に片寄ることなく、そして物語を完結させないという本作のスタイルにあわせたバラエティに富んだシナリオが生み出されたのだ。そしてこの際、各ライター陣には以下のような要望が出されている。「基本的には各話完結」「全26話のうち、13くらいは前後編の2話構成」「古典的なSFネタを入れていく」「敵はロボットに限らないが、ビッグオーが活躍できるようなものに」「ロジャーの職業は初期話数ではきちんと売る」、そしてメモリーについては「パラダイム社の技術を支えているのが、メモリー保有者の確保であったというようなこと」「40年前に起こった"何か"がメガデウスの存在理由に関わるのだろう」といったことである。最初からすべてを決め込まず、あくまでフレキシブルなストーリー進行が考えられていたのだ。

がしかし、ここで大きな変更が生じる。当初26話の予定であったシリーズが、全13話へと短縮されたのだ。これによりシリーズ構成は変更を余儀なくされ、前後編ストーリーを少なく、かつセカンドシーズンを匂わせるような結末のスタイルへと形を変えていった。

そんな困難に直面しながらも、ファーストシーズンの放映は、当時アニメ枠を積極的に展開していたWOWOWに決定。本来、WOWOWは有料放送局であるが、アニメ枠の定着を目指していたこともあって、本作は無料放送枠で放映されることとなった。これは本作のみならず、複数の作品が同様の形式で放映されている。しかし無料放送であったため、同じくWOWOWで放映された『ブレンパワード』のようなリピート放送はされていない。

スタッフ面ではさとう氏の思惑もあり、これまでのサンライズ作品にはない布陣が敷かれた。演出面では、片山監督がほとんどのストーリーボードを担当しつつ、飯田馬之介氏、山下明彦氏、渡邊哲哉氏、佐藤育郎氏らが参加している。そして作画スタッフとしては、さとう氏の呼びかけで小曽根正美氏、山下明彦氏、羽山賢二氏、仲盛文氏、山根理宏氏らが参加。サンライズ6stに席を置いていた平山円氏、堀井久美氏、桝田浩史氏、さらに中村プロのしんぼたくろう氏らとのコラボレートにより制作は進められていった。

こうして99年10月13日より放映は開始。事前に行われた各種イベントやアニメ誌などでの積極的な告知により、早くからファンの注目を浴びる中での放送開始となった。また、ファーストシーズンのエンドクレジットにもあるように、モデラーのMAX渡辺氏率いるMAXファクトリーによって作画参考用に製作された全高約60センチのビッグオーもプロモーションの一環として露出、こちらも注目の的となっている。フィルムとしては、スタッフの並々ならぬ労力によりクオリティの高い映像がコンスタントに送り続けられ、無事1クール、翌年1月19日までの全13話を放映。時期を同じくしてバンダイビジュアルよりビデオ、LD、DVDのリリースが開始されたのをはじめ、さらにはバンダイホビー事業部からの模型、ビクターからのドラマCDなど、各種メディアやグッズ展開も行われていった。

第13話の唐突過ぎる終わり方を受け、早くからセカンドシーズンを望む声が内外から多く寄せられたのは事実である。これに対しスタッフも同じ気持ちを少なからず抱いていたのは確かであり、第13話の「to be continued」は続編への期待を込めた意思表示でもあった。しかし、この時点でセカンドシーズンの企画が動き始めることはなかったのである……。

だが、2000年より行われたアメリカの巨大CATV局・カートゥーンネットワークによる全米での放映がひとつの転機となる。この放映によるアメリカでの展開が成功したこと、また全米でのDVD好セールスがきっかけとなり、セカンドシーズンの制作にGOサインが出たのだ。スタッフが目指していた合作的なスタイルのビジュアルや、すでにアメリカで展開していた『ガンダム』シリーズとは異なるアプローチが功を奏したと言えるだろう。結果、サンライズとバンダイビジュアルのみだった製作体制にカートゥーンネットワークが参加、ファーストシーズンを超える強力な布陣で製作が開始されることとなった。ちなみにこうした各社の思惑が合致した上での番組製作は非常に珍しく、過去にあまり例を見ないものである。ましてや続編となるとなおさらであろう。ちなみにカートゥーンネットワークとしては、こうした日本国内主導の作品に参加することは初のことでもあった

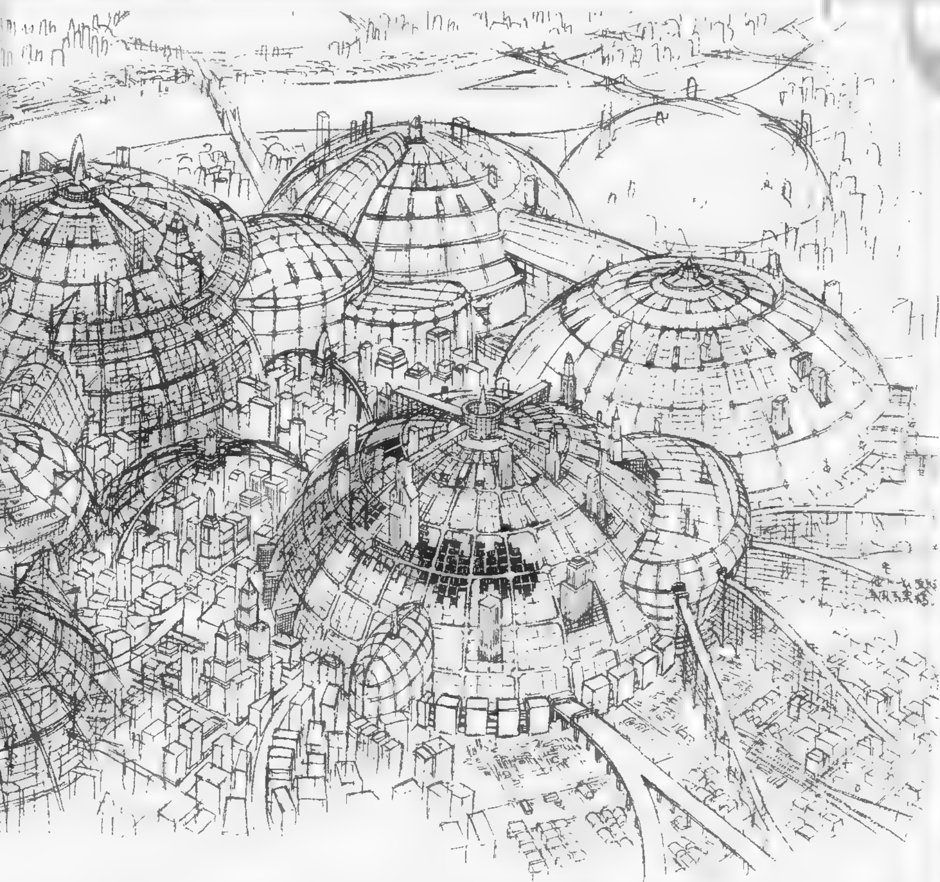
こうした背景を受けて、01年の秋にはセカンドシーズンの製作が最終決定。アメリカ側からの「物語を完結させて欲しい」という要望を汲み取り、シリーズ構成と全話の脚本を小中氏自らが担当。片山監督とがっぷり四つに組んだ形で全体のストーリーが練り上げられている。また、セカンドシーズン用の企画書の表紙には"交渉を再開しよう"の言葉もあしらわれ、続編製作の意気込みをうかがわせるものとなった。企画書の内容自体は、すでに認知されたシリーズのためか、基本設定の紹介にとどまるものであったが、ただひとつ、「謎が明らかになる」ことを明確に謳っているのが最大の特徴である。

また、違いは製作現場にもあらわれている。演出スタッフでは、前シーズン同様、片山監督が大半のストーリーボードを担当しつつ、渡邊哲哉氏、喜多幡徹氏、米たにヨシトモ氏、甚目喜一氏が参加。作画スタッフは引き続きの参加となる平山氏、堀井氏、桝田氏、竹内浩志氏、城前龍治氏、鈴木勤氏、安藤義信氏、吉田徹氏らを中心に編成。加えてローテーションではないものの、ファーストシーズンからの繋がりや本作のアニメーションとしての面白さをきっかけに集ったスタッフの参加もトピックのひとつとなった。前シーズンで腕を奮った羽山氏やまさひろ山根氏（18話）、伊藤浩一氏（23話）や羽山淳一氏（21話）の参加がそれにあたる（実際にはさらに多彩なスタッフが作画に関わったのだがここでは誌面の都合上割愛させて頂く）。

放映は02年10月より始まった国内各地のUHF局によるファーストシーズンの放映に続くかたちで、03年1月よりスタート。第14話から第26話までを3カ月に渡って放映、無事完結を迎えている。

当然、英語でのアフレコ作業の後、アメリカでの放映も控えており、再び『THEビッグオー』がアメリカを席巻することは間違いないだろう。そして近い将来また違った形での登場も、ありえるかもしれない。

PROPOSAL



ここはパラダイムシティ。40年前に記憶を失った街。だがメモリーは時に思わぬ形で姿を現す。

【パラダイムシティ】

はるか過去、かつてマンハッタンと呼ばれた場所に位置するドームに囲まれた都市。そして40年前のある日を境にそれ以前の記憶をすべて失ってしまった街——それがここ、パラダイムシティである。都市全体を覆う巨大なドーム群は、40年前に起こった"何か"によって破壊された地球環境から逃避するために建造された。紛い物ながらも陽光が降り注ぐドームの内側は、常に鉛色の雲に覆われたドーム外(アウト・オブ・ドーム)とは違い、浄化された空気と心地よい気候に保たれている。しかし、そこに居住することを許されているのは、ドームの設備に投資することが可能な富める者たちのみ。貧しき者たちは、ドーム周辺のスラム街で身を寄せ合うようにして暮らすしかない。

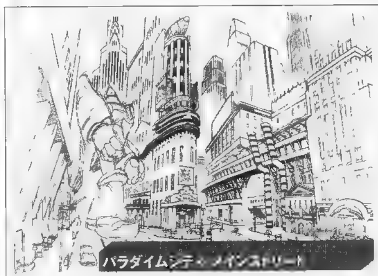
人々は記憶を失いながらもこの地で文化とやらを装うことを憶えた。しかし、記憶を持たない地下には過度な畏れを抱き、誰も近づこうとはしない。

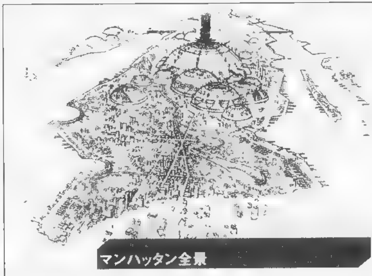
【パラダイム社】

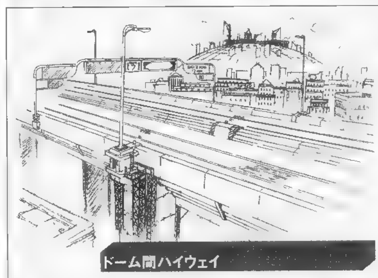
パラダイムシティを築き、これを支配する巨大企業。都市全体を管理・運営する立場にあるため、パラダイムシティにおける同社の存在は、ある意味では国家であり神にも等しい。ゆえに、パン屋だろうが不動産業者だろうが、果ては軍警察であろうとも、パラダイム社の統治下を離れて独立した社会活動を営むことはできないのである。社長はアレックス・ローズウォーター。社を創設した前社主は、その父親であるコードン・ローズウォーター現会長。

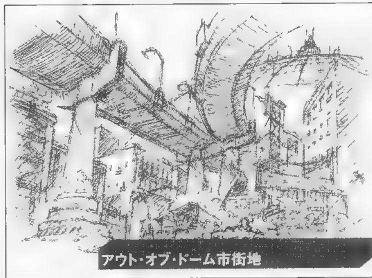
【メガデウス】

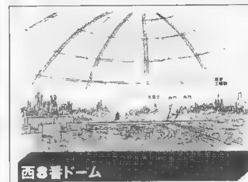
40年前に何が起きたのか、それは誰も知らない。残されたのは、それが世界を一変させてしまったのではないかという恐れと、もう一つ——この世界のテクノロジーを越えて存在するメガデウスと呼ばれる巨大ロボットである。40年前以前の超テクノロジーによって生み出された彼らは、かつての世界殲滅に関わった兵器とも見られるが、その真相は定かではない。

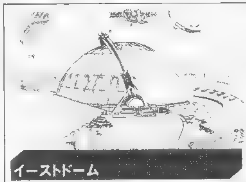

パラダイムシティ・メインストリート


マンハッタン全景


ドーム間ハイウェイ

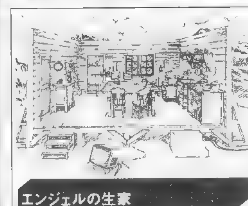

アウト・オブ・ドーム市街地

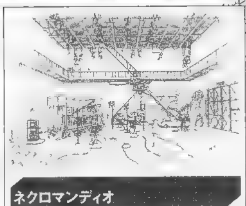

西8番ドーム

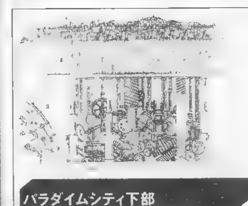

イーストドーム

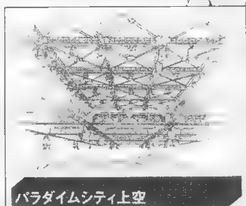

西5番ドーム

Truth


エンジェルの生家


ネクロマンディオ


パラダイムシティ下部


パラダイムシティ上空

【メモリー】

40年前に失われた記憶と呼ばれるもの。それはこの世界の中でパラダイムシティにだけ残されたものであり、悪夢のようにいきなりその姿を現す時がある。気まぐれに顔を出すメモリーの断片は、時に己の立つ場所を揺るがし、時にメガデウスという形を以て災いを引き起こす。

Act:01

Roger The Negotiator

脚本:小中千昭／[redacted]一真／演出:佐藤育郎／作画監督:小曽根正美／作監協力:山下明彦



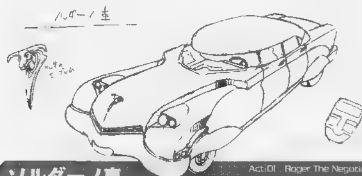
私の名はロジャー・スミス。この記憶喪失の街には必要な仕事をしている

記憶を失った街パラダイムシティ――この街でネゴシエイターを営むロジャー・スミスは、ソルダーノ重工の社長から、誘拐された令嬢・ドロシーの救出交渉を依頼される。愛車グリフォンを駆り交渉現場へと赴いたロジャー。彼は誘拐犯ベックからドロシーを取り戻すことに成功する。しかし、駆けつけたソルダーノの口からは思いもよらぬ言葉が。「これはドロシーではない!」。なんと目の前にいるドロシーが偽物だというのだ。彼女は精巧なアンドロイドだったのである。

その後、ロジャー邸を一人の来客が訪れる。ウエインライトと名乗るその女性は、紛れもなく、彼が救出したあのアンドロイドであった。「私を守って欲しいの」。そう彼に言いよるアンドロイド・ドロシー。そして軍警察のダストン大佐から、ソルダーノに娘がいなかったことを知らされる。真相を突き止めるべく、ロジャーとドロシーはソルダーノの工場へ。操業をストップした工場には、なにか巨大なモノを建造していた痕跡と、ベック一味の報復により瀕死の重傷を負わされたソルダーノの姿があった。「ナイチンゲール……」。彼はそう言い残して息を引き取った。

時を同じくして、西5番ドームにメガデウスが出現。ノーマンからの緊急連絡で、メガデウスが造幣局を襲いつつあることを知ったロジャーがビッグオーを呼ぶ。ビッグオー、ショウタイム!





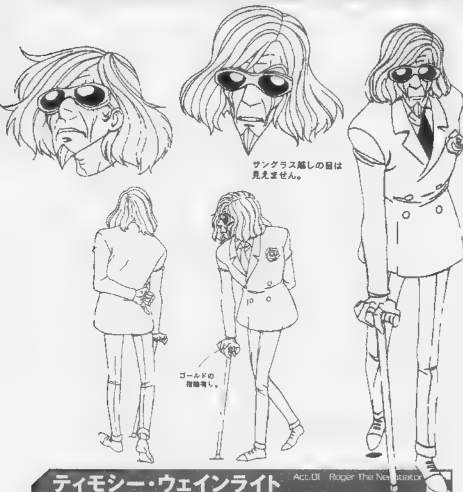


ソルダーノ車 Act:01 Roger The Negotiator





ミゲル・ソルダーノ Act:01 Roger The Negotiator



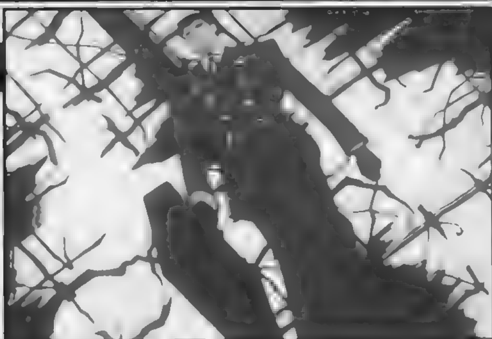
ティモシー・ウェインライト Act:01 Roger The Negotiator



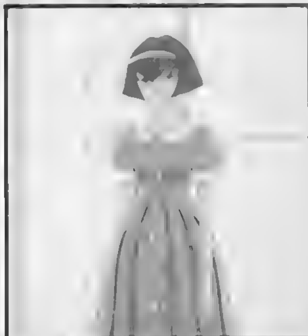
ベックの手下

生きていようと死のうと契約はまっとうする。

それがオレの流儀だ。ビッグオー、ショウタイム!









>>>To Be Continued

THE BIG-O GADGET

□Griffin Cockpit



OVERLOOK VIEW



SIDE VIEW

NOTES

■[illegible]・ソルダーノ
ソルダーノ重工業の社主。ベックに依頼され[illegible]ウェインライトが設計した[illegible]の製造を請け負う。その性格は強欲で、ドーム外ではかなり[illegible]成金趣味で、両手には計8つの指輪が輝く。ベックの報復を受けて[illegible]死の運命を辿った彼はアンドロイドであるドロシー2(R・[illegible])を「娘」と呼んで[illegible]を引き[illegible]

■ティモシー・ウェインライト
[Timothy Wainwright]
ドームの北のはずれで隠遁生活をしていた[illegible]になる以前の科学者としてのメモリー[illegible]40年前のある出来事として、[illegible]その資金調達の代償として、[illegible]ドロシー1の設計を強要され、挙げ句、ドロシー2をドロシー1の動力制御回路として利用しようとする一味によって殺害されてしまう。ロジャー曰く「彼はアンドロイド研究の第一人者」というよりは職人であり、[illegible]のすべてを理解してはいなかった[illegible]72歳。[illegible]170センチ。(声・石森達幸)

■ロジャーの腕時計(機能1)
[illegible]を内蔵し、敵の照準に合わされていることを感知できる。グリフォンに搭載された武器の選択と、その発射の指示を行うことも可能だ。画面上で確認できる選択肢は「GUN」と「MISSILE」。

Act:02
Dorothy Dorothy

脚本:小中千昭／ストーリーボード:片山一良／演出:佐藤育郎／作画監督:平山円、堀井久美／メカ作画監督:

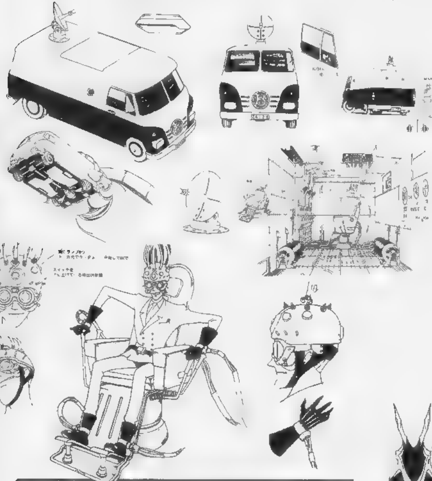
キミがドロシーなんだ! キミ自身でいろ!



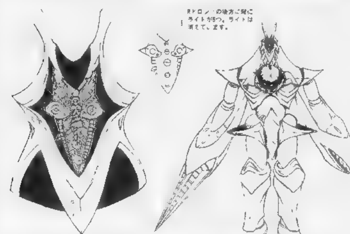
ビッグオーとロジャーの活躍によってドロシー1は倒された。しかし、戦いの最中に見せたドロシー1とR・ドロシーの奇妙な共振現象はいったいなんだったのか……？

ビッグイヤーの情報から、ソルダーノが最後に遺した言葉と同じ名前のナイトクラブがあることを知ったロジャーは、そこで先の事件以来行方不明となっていたドロシーと再会する。彼女はドロシーを「孫」だという老紳士ティモシー・ウェインライトと出会い、行動をともにしていた。ピアニストの伴奏とともにステージ上から響くドロシーの美しい歌声。それを幸福そうに見守る老紳士。育ての親がソルダーノなら、メモリーを使って彼女に命を吹き込んだのがウェインライトだったというのか。しかし事態は急展開する。そこに現れたベック一味の手により、ウェインライトは殺害され、ドロシーが連れ去られてしまったのだ。息絶えた老博士の前に立つロジャーが憐憫の眼差しでつぶやいた。「よなきうぐいす、か……」。

再び起動し、造幣局を襲うドロシー1。これに立ち塞がったビッグオーが必殺の一撃を見舞おうとしたその時、ロジャーの目の前に信じられない光景が。なんと破壊された動力制御回路の代用品として、ドロシーの体が利用されていたのだ。メガデウスの頭部に埋め込まれたドロシーの行方は？　ロジャーの叫びはドロシーに届くのか!?



ベックのワゴン車　Act:02 Dorothy Dorothy



再生ドロシー1　Act:02 Dorothy Dorothy



ドロシー1



>>>We have come to next terms

NOTES

■ドロシー1【Dorothy 1】

アンドロイドとして近づいたベックが、資金供給の代わりに今回の作戦を依頼したビッグオーのコピー

て組み込まれていて復活。頭部、胸部、ドーム内の制御回路を■■し、■内に保存されている■■の部分を■■しようとした、■■の完全破壊

アームとエクステンションアームを展開。■■は先端からビーム■■を発射し■■■■

また、機体内部にはヨクヒ■を■■ている。によって遠隔操縦されている。ロジャーの体を■■たドロシー救出■の■動力伝達のためのワイヤ

ベックがビッグオー内に設置されていた■■■■した体勢での操縦や、手足をコントロールするためのものはビッグオーのコックピットのそれと通じるものがある。遠隔操縦はドロシー■この■■回装備したアナログチックなHMD(ヘッドマウントディスプレイ)を介して行われる。初期で破壊された■■を制御回路として取り込み、彼女のカチューシャ部分に受信機をマウントすることで、遠隔コントロ

ームの富裕層がお忍びでやってくる高級店。ウェイトレスと主人のドロシーもよく足を運んでいたとみられ、■■によって■を■生したロジャーとドロシーが彼女とともに来店していた

Act:03
Electric City

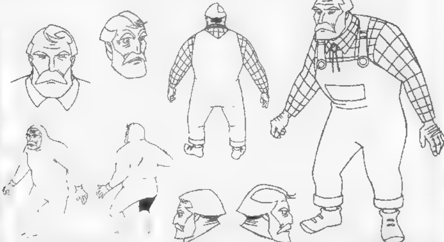
脚本:小中千昭／ストーリーボード:松園公 [illegible]／[illegible]多幡徹／作画監督:しんぼたくろう／メカ作画監督:米[illegible]浩[illegible]／作監協力:鈴木[illegible]

人に作られた神なんだな、オマエは。永遠に眠っていたまえ!

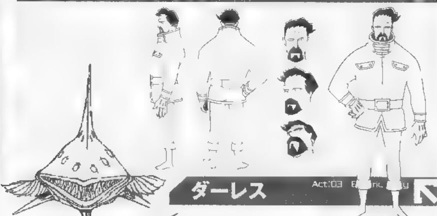
ケイシー・ジェンキンズと名乗る美しい女の依頼で、エレクトリック・シティにある水力発電所の稼動再開に反対する現地住人との交渉を引き受けたロジャー。普段の彼であれば、この街を支配する企業・パラダイムのための依頼など絶対に引き受けないところだが、今回はなぜか話が違ったようだ。

訪れた街はどこか様子がおかしかった。「エレクトリック・シティ」という名が皮肉にしか聞こえないほど、住人は皆、電気に異常な警戒心を抱いていたのだ。交渉にあたるロジャーに対しても「神が怒りの雷を落とす」と言って、耳を貸そうともしない。そんな中、発電施設へと繋がる一軒の山荘にたどり着くロジャー。そこで一人暮らしをする老人、スヴェン・マウリスキと出会った彼は、山荘の脇に発電施設へと繋がる地下通路、さらに朽ちた実験室を発見する。そのとき、実験室内の機器類が狂ったように明滅を開始した。何者かが発電所のタービンを回し、電気を通じさせたのだ。そして地下通路を進むロジャーの前に、見覚えのあるボディラインが。タービンを起動させたのは、あのミス・ケイシーこと、"エンジェル"だったのだ。

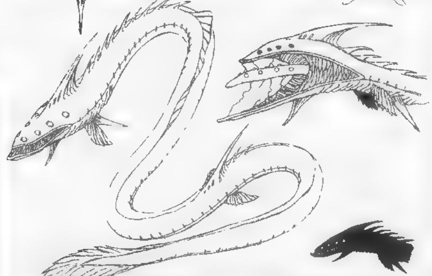
不気味な咆哮とともに湖面に浮かぶ巨大な影。そして、街の住人が畏れる神――巨大な人工生物がついに姿を現した。強力な電磁パルスを漲らせる怪物・イールに挑むビッグオー。人が創りし神に、永遠の眠りを告げることはできるのか!?



スヴェン・マウリスキ



ダーレス



イール

>>>To Be Continued

NOTES

■[illegible]
パラダイム社のグループ企業[illegible]ジェンキンスは、同社の[illegible]託で調査を担当していた。

■ダーレス
エレクトリック・シティの住人で、水力発電所再開反対派のリーダー。(声:石井康嗣)

■スヴェン・マウリスキ
エレクトリック・シティの住人で、街から離れた山荘に暮らす老科学者。人工生物を生みだすメモリーを有していた。(声:[illegible])

■イール
マウリスキが創り出した人工生物。[illegible]の生物が誕生することを恐れていた。巨大な電気鰻のような性質を持ち、体から発する電磁パルスは、ビッグオーのサドンインパクトの衝撃すら拡散してしまう。

Act:04

Underground Terror

脚本:小中千昭／ストー[illegible]飯田馬之介／演出:渡邊哲哉／作画監督:羽山賢二／メカ[illegible]画監督:桝田浩史

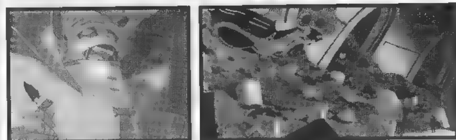


自分の中の闇に向かわなくてはならないときが来たらしい

依頼主の不動産業者を通じて、その親会社からの新たな仕事依頼を聞かされたロジャー。この街で親会社といえば、それは同じところに決まっている。そう、パラダイム本社のことだ。依頼の内容は、3ヶ月前に消息を絶ったパラダイムプレス紙の記者、マイクル・ゼーバッハを探し出し、彼の取材原稿を高額の退職金と引き換えに引き渡させる、というものだった。ダストンからの情報を元に、マイクルの私室を訪ねるロジャーだが、そこに何者かが火を放つ。そして彼の前に現れた異形の男。男は自身を「シュバルツバルト」と称し、立ち上がる煙の中に姿を消した。

――真実を掘り出して記事を書く。しかし、この街で、真実など新聞記者ごときが触れられるものではないことがよくわかった。それに、本当に知らなければならない真実は、この街の誰も知ろうとしていない。私は知りたい。知らなければならないことを――そう書き残して奇怪な包帯男へと変貌したマイクルを追うため、自分の中の闇と対峙するために、ロジャーはドロシーとともに封印された地底に足を踏み入れる。そして、たどり着いた広大な空間で二人が見たものは、ビッグオーのアーキタイプとも呼べる朽ちたメガデウスとそれを掘り当てたシュバルツの姿。ドロシーの存在に呼応するかのように活動を開始した古のメガデウスをビッグオーは葬り去るが……それは宿敵シュバルツとの闘いの発端に過ぎなかった。





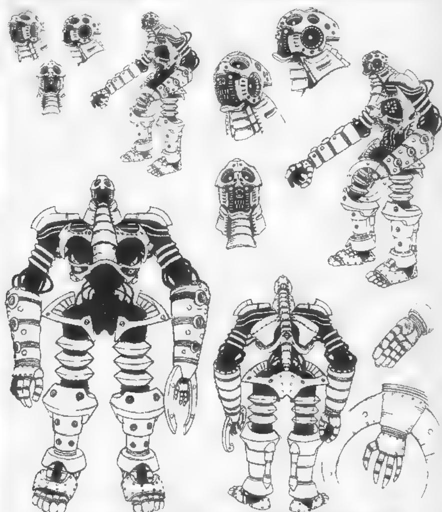


>>>No Side



フィル・ガセー

ロビー・カーマイン



アーキタイプ

NOTES

■ロビー・カーマイン
パラダイムシティの不動産業者。アフリカ系の伊達男。派手好きである。34歳。[illegible]

■フィル・ガセー
[illegible]

■アーキタイプ【Archetype】
かつてのバビロン[illegible]であった[illegible]メガデウスの[illegible]ロジャー[illegible]ドロシーの存在に反応して[illegible]している[illegible]見た目の以上に俊敏な動きとパワー[illegible]オーを翻弄した。

Act:05

Bring Back My Ghost

脚本:長谷川圭一／ストーリーボード:岡本英樹、片山一良／演出:岡本英樹／作画監督:しんぼたくろう／メカ作画監督:米山浩平



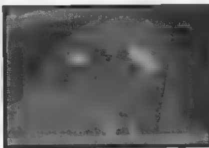
この街にもいつか太陽が昇る。そう信じている若者は素晴らしい

イースト・ドームに暮らす大富豪メリッサ・フレイザーから、明日の自分の誕生日に息子を連れてきて欲しいという交渉依頼を受けたロジャー。彼女は病気で目を患っており、自分に残された時間がそう長くないことも感じ取っていた。だからこそ、過去の自分が地位と名誉を獲得するために行ってきた悪事を認めたうえで、正義感が強いがゆえに家を出ていった息子ボニーにもう一度会いたいと願ったのである。しかし軍警察の警官だったボニーは、一年前、ドーム外の住人と軍警察の間で起きた土地買収をめぐる暴動に巻き込まれてハドソン川に転落、死亡したとされていた。彼の死は、軍警察と反対派との和解を成立させる直接の要因にもなっていたのである。

時を同じくして、ハドソン川に巨大な亡霊が出現、軍警察の幹部を次々と殺害する事件が発生する。ビッグイヤーによると、犠牲となった軍警察幹部は、一年前の土地買収騒動の関係者ばかりだという。そして残る幹部の一人、ガウス大佐もハドソン川の藻屑と消えた。亡霊に挑むビッグオーだが、その攻撃は空を切るばかり。しかし火球の弾道をトレースしたビッグオーは、濃霧の背後にある発射ポイントのマークに成功。真の敵・オスレイルを補足し、これをついに撃破した。

メガデウスを操り軍警察幹部への復讐を行っていたのは、死んだはずのボニーであった。彼の死に秘められた真実とは？

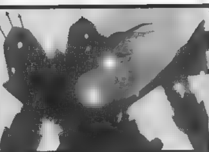






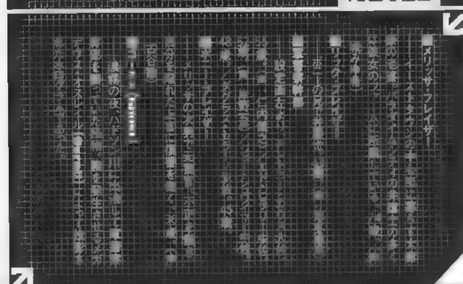






\>>>We have come to terms

NOTES





メリッサ・フレイザー



リック・フレイザー



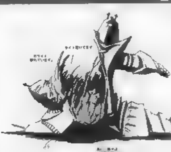
ボニー・フレイザー



軍警察幹部



ゴースト





オスレイル

Act:06

A Legacy of Amadeus

脚本:赤星政尚／ストーリーボード:[illegible]／演出:佐藤育郎／作画監督:平山円／メカ作画監督:宮澤努

私はさわやかな目覚めを とても大切なことだと考えている

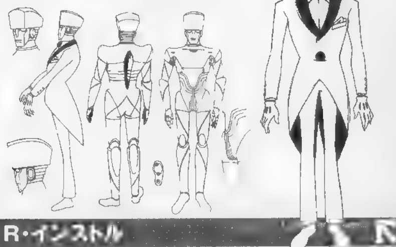
爽やかな朝の目覚めを、ドロシーの極端にすぎるピアノのレパートリーによって妨げられたロジャー。彼はドロシーを昔なじみのピアニスト・インストルが働くビストロ「アマデウス」へと連れていき、ピアノの指導を依頼する。金属ボディのアンドロイドでありながら、鍵盤を弾くタッチは鮮やかにして繊細、そしてなによりも譜面に誠実であるインストルのピアノの音色は聞く者を陶然とさせる魅力を持っていた。

閉店後、彼のレッスンを受けるドロシー。そこに現れた痩身の老紳士。インストルの後見人らしきその男は、名をギーゼングといった。そして、インストルを生んだ天才科学者・アマデウスのかつての共同研究者であるこの男の出現が、インストルの身に危機をおよぼす。

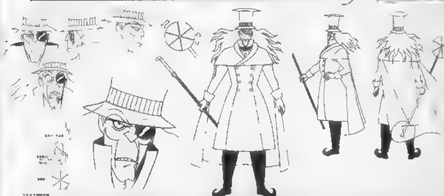
彼を救うため、かつてのアマデウスの研究所に足を踏み入れたロジャーとドロシーの前に、轟音とともに8本腕のメガデウス・コンスタンツェが出現。ロジャーはそこにインストルの存在を直感する。ギーゼングに吹き込まれた偽りの真実を真に受けたインストルは、パラダイム社に裏切られて死んだアマデウスの復讐を果たすため、父の"遺産"の一部になることを選んだのだ。ロジャーの説得も虚しく、進撃を続けるコンスタンツェの前にビッグオーが立ち塞がる。果たしてロジャーはインストルを救うことができるのか？ そしてドロシーのピアノは彼の心を開かせることができるのか？



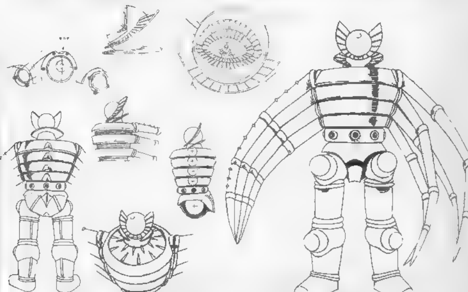
>>>No Side



R・インストル



ギーゼング



コンスタンツェ

NOTES

■R・インストル [illegible]
—アマデウスと呼ばれた天才科学者によって作られたアンドロイド。[illegible]レストラン[illegible]ルメントで[illegible]したメガデウスを起動させるためのインスト[illegible]

■ギーゼング
—[illegible]アマデウスの[illegible]あるコンスタンツェを使ってパラダイムの破壊[illegible]（寺島幹夫）

■コンスタンツェ [illegible]
—アマデウスが[illegible]したメガデウス。上体を前傾させ、8本の腕を回転させて超音波を発生させるフォノニック・マシーンを装備する。

■アマデウス
—ピアノを[illegible]した天才科学者。フォノニック・マシーン研究中の事故により死亡している。

Act:07

The Call from The Past

脚本:小中千昭／ストーリーボード:山下明彦／演出:小原正和／作画監督:堀井久美／メカ作画監督:鈴木勤

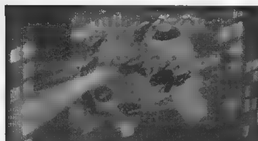


生きるということは、なりふり構わないことじゃないのかな?

ロジャー・スミスが〝天使〟の名を騙る女と二人きりで海底の摩天楼に閉じこめられてから、すでに3日が経とうとしていた――。

異常な高騰が続く魚の価格交渉をするため、ドーム外の漁港を訪れたロジャー。市場にいた仲買人の話では、価格高騰の原因は魚が獲れなくなったためではなく、漁師たちが〝海の神の怒り〟を畏れ、漁に出ないためらしい。この不可解な話に興味を抱いたロジャーは、ビッグイヤーからの情報で、〝沈む船〟(潜水艦)を持つという船舶製造業者・リーダーマンに接触、潜水艦を借り受けることを約束する。しかしこれに絡んできたのが、深海にあるメモリーの発掘で一攫千金を目論むエンジェル。二人はたった一隻の潜水艦を奪い合った挙げ句、なんとも奇妙な共同探索に乗り出すことに。しかしすぐさまアクシデントが発生。地元の漁師が〝海の神の使い〟と畏怖する奇妙なインスマス面の潜水夫たちに潜水艦を襲われ、間一髪、海底摩天楼の一角に逃げ込む羽目に陥ってしまったのだ。

刻一刻と少なくなる酸素。エンジェルに素性を明かせぬロジャーはビッグオーを呼ぶことができない。どうやら、あのインスマス面の潜水夫たちは、海底に沈むメモリーの回収を目論んでいたようだ。そんなとき、漁師たちが〝海神〟と呼ぶモノ　失われた記憶の時代に海中に沈んだメガデウス・ダゴンが覚醒、己の造物主を求めて地上に姿を現した!













>>>We have come to terms

NOTES

ルネ・リゲッティ [illegible]

[illegible]

ポール・リーダーマン [illegible]

船舶製造業者でリーダーマン・ファクト[illegible]

[illegible]

ダゴン [illegible]

立木文彦 [illegible]

[illegible]

全身が海草に覆われていた。両肩に各6発の[illegible]

[illegible]

ビッグオー【隠し機能1】

[illegible]に人間一人を収容できるスペースあり。

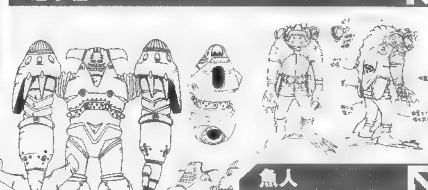
ポール・リーダーマン



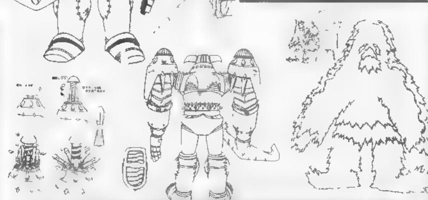
ルネ・リゲッティ



潜水艦



魚人



ダゴン

Act:08

Missing Cat

脚本:長谷川[illegible]一/ストーリーボード:渡邊哲哉/演出:渡邊哲哉/作画監督:しんぼたくろう/メカ作画監督:米山浩平



その歌もペロの思い出も、キミが大事にしてやればいい

ドロシーが街で子猫を拾ってきた。多くの動物が絶滅の危機にさらされ、ラブラドールレトリバーなど、軍の年間予算クラスの高額で取引されるような時代である。富める者にしか飼えないペットが捨てられるはずがない、とロジャーはドロシーをたしなめるが、彼女はペロと名付けたその子猫が自分に救いを求めていると言って離さなかった。

後日、案の定、飼い主を名乗るフェリー夫妻が事務所を訪ねてきた。ドロシーの気持ちを汲んで譲渡交渉を買って出るロジャーだが、夫妻の意志は固かった。ペロとの別れを受け入れるドロシー。しかしその時、背後に武装ヘリが出現、ペロとともにドロシーは捕らえられ、フェリー夫妻は惨殺されてしまう。

ビッグイヤーの情報により、命そのもののメモリーを手にした男・ユージーンの存在が浮かび上がる。博物館にある彼の研究所を突き止め、後を追ってきたエンジェルとともに所内に潜入するロジャー。ユージーンが手にした遺伝子操作のメモリーは、パラダイムに莫大な利益をもたらすはずであったが、彼はそれを裏切って暴走、自身を「万物を支配する神」と信じて疑わない、狂った錬金術師になり果てていたのだ。

二人に襲いかかる遺伝子操作の怪物・キメラ。現れたビッグオーがキメラを追いつめたその時――「やめて!」。ドロシーの悲痛な叫びが響き、キメラの体の中にペロの魂が宿っていることが明らかに……。





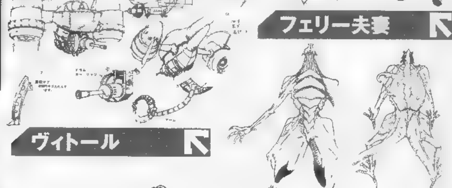


>>>No Side



ペロ

ユージーン・グラント



フェリー夫妻

ヴィトール



キメラ

NOTES

■ユージーン・グラント
――G遺伝子研究所所長。遺伝子操作のメモリー等に入れパラダイムの[illegible]希少生物の再生を研究していたが暴走[illegible]人工蛋白質を研究していた科学者。[illegible]

■フェリー夫妻
[illegible]
――ともにG遺伝子研究所の研究員。研究を[illegible]りようとした代償として、[illegible]子のロイ[illegible]子猫を造るための素体に利用されてしまう。

[illegible]

■ペロ
――ドロシーが拾った子猫。フェリー[illegible]

Act:09

Beck Comes Back

脚本:吉田伸/ストーリーボード:山下明彦/演出:佐藤育郎/作画監督:羽山賢二/メカ作画監督:桝田浩史

あんなチンピラと赤い糸が結ばれていると思うと、かなりウンザリする

ワイズ・カンパニー総帥、ダンディ・ワイズの一人息子・フランシスが何者かに誘拐された。ワイズ・グループ次期総帥の座を担う息子の身の危険を案じたダンディは、ロジャーに犯人との交渉を依頼した。要求通り取引場所である山荘へと身代金を届けたロジャーだが、そこで重傷を負ったフランシスを発見、誘拐致傷の容疑者として追われる身となってしまう。事件の依頼主であるダンディがなにかを隠していると睨んでいたロジャーは、そこに、ワイズ家のスキャンダルを利用して今回の事件を画策したある男の存在を確信する——その男の名はベック。刑務所に投獄されていたはずの悪党が脱獄に成功、ロジャーを陥れるためにこの事件を企てたのだ。

フランシスはダンディの実の息子ではなかった。40年前、すべての記憶が失われたあの日——ダンディとメアリーは記憶のない不安を埋めるように惹かれあい、愛し合った。しかし、それ以前にメアリーはフランシスを身籠もっていたのである。理不尽な事実だけが残され、ダンディはそのことを隠し続けてきたのだ。

自らの汚名をすすぐため、東13番ドームにある一味のアジトへと乗り込むロジャー。追い込まれたベックは、懲りもせずベック・ビクトリー・デラックスなる巨大ロボを繰り出してきた。相変わらずの卑劣な戦法でビッグオーに反撃を仕掛ける敵に、問答無用のサドン・インパクトが炸裂する!

バイザーのHライト 色トレス

ダンディ・ワイズ

フランシス・ワイズ

ベック・ビクトリー・デラックス

Act:09 Beck Comes Back

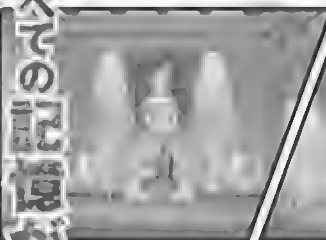
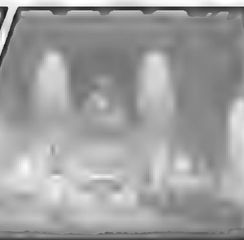
Tボーン&ダヴ

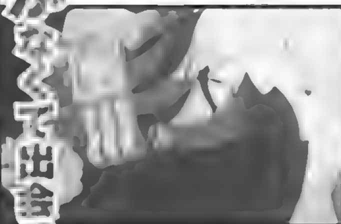
若き日のダンディとメアリー

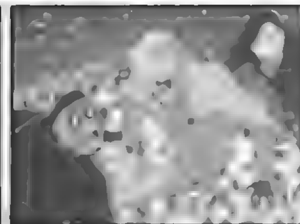
私たちも恋に落ちるのかしら？

もし、すべての記憶がなくて出会ったら、










>>>We have come to next terms

THE BIG-O GADGET

□Griffin Equipment

SECURITY SYSTEM

COMMUNICATION

INTERCEPTION

COLOR CHANGE

NOTES

■ダンディ・ワイズ
[illegible]
まれた息子の[illegible]の危険を察し、ロジャーに人質解
放の交渉を依頼した。70歳。（声・[illegible]青野武）
■フランシス・ワイズ
[illegible]
後継者。40歳。
■[illegible]
ダンディの妻。息子の[illegible]
くに他界している。享年30歳。
■ベック・ビクトリー・デラックス
【Beck Victory DX】
[illegible]ボット。ダグが造りあげた三大[illegible]の巨[illegible]
ットで、刑務所を[illegible]してベックの脱獄を助けた。
ワイズ・カンパニーから買ったメタル・[illegible]
のパーツを使用しており、両腕からのミサイル、[illegible]
先からのビームが武器。逃げ足の能力は特に優れ
ている。上半身を180度回転させる[illegible]
[illegible]
[illegible]ックの[illegible]下。ダグはおかま。（声・[illegible]）
[illegible]
千田光男
[illegible]
腕時計からの指令により、遠隔操作を行う
ことができる。また、フロント・バンパーから[illegible]
[illegible]が開くようにして現れる[illegible]がグリフォン
のボディ全体をコーティングすることで、車体の
[illegible]

Act:10

Winter Night Phantom

脚本:長谷川圭一／ストーリーボード:片山一良／演出:渡辺純央／作画監督:しんぼたくろう(中村プロ)／メカ作画監督:米山浩平(中村プロ)



ダン・ダストンにとってその遠い日の記憶はやはり幻だったのかもしれない

パラダイム社の前総帥ゴードン・ローズウォーターを支えた長老たちを狙った連続爆破テロ事件が発生。捜査に当たるダストンは、その現場で見かけた一人の女に記憶の残照を揺さぶられることになる。響き渡る銃声。桟橋の上に倒れ伏す女。夜空を染める盛大な花火——彼の心に刻み込まれた古い映画のワンシーン。女は、舞降る雪の中、美しい微笑みを浮かべながら男の胸の中で死んでいった女優、シベール・ロアンと瓜二つだったのだ。

爆発物の破片に封印された未知の言語の存在から、テロの犯人と異国との関係を疑うダストン。しかし「パラダイムシティこそ、現存する社会文明のすべてなのだ」と、査問委員会のメンバーはこれを一笑に付したうえで、彼をこの事件の捜査から外してしまう。

夢と現実の狭間で翻弄されるダストン。気が付くと、彼の足はロジャー邸へと向かっていた。「友人としてのお節介だ」。ロジャーの協力により、シベール・ロアンが実在した女優であり、パラダイムシティ創設期に駆逐された反体制グループのシンボル的存在であったことが明らかになる。しかも、彼女はとうの昔に投獄され、死んだはずであった。

ドーム内の遊園地で司法省長老のスピーチが行われるなか、軍警察の警戒を嘲笑うかのように自爆型メガデウスが出現した。そして不審な業務用トラックを追ったダストンは、その先で、あの夢の中の光景に遭遇する……。













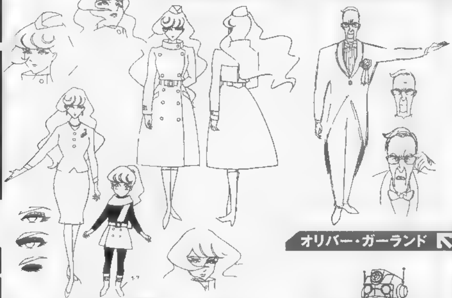
——Fin



モーガン・スカイラー

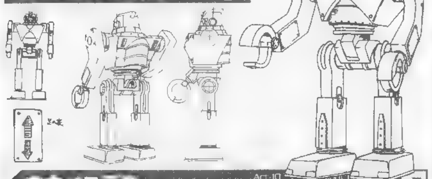
ジェフ・メイヤーズ

サム・ローレンス

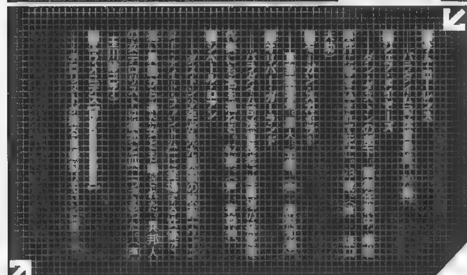


オリバー・ガーランド

シベール・ロアン



エウメニデス



Act:11

Daemonseed

脚本:吉田伸／ストーリーボード:飯田馬之介／演出:喜多幡徹／作画監督:羽山賢二、平山円／メカ作画監督:仲盛文／レイアウト監修:さとうけいいち／作監協力:堀井久美

皮肉なものだ。パラダイム市に危機が訪れる日をみんなで祝うとは

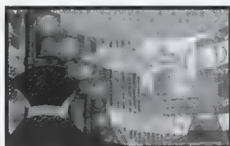


街のネオン、店頭のショーウィンドウ、目抜き通りの街灯──パラダイムシティのそこかしこが賑やかに飾りつけられている。そう、今日はパラダイム社の創立を祝う"ヘブンズ・デー"の前日。パラダイム社を見限ったロジャーにとっては、不愉快極まりない日なのである。そこに、あのパラダイム社の社長、アレックス・ローズウォーターから仕事の依頼が舞い込んできた。ヘブンズ・デーの前日に「世界は生まれ変わる」という奇怪な脅迫状を送りつけてきた犯人を捜して欲しいというのだ。

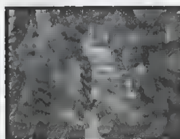
容疑者は自然回帰を訴えていた老科学者。40年前の記憶を取り戻し、昔、世界が緑に覆われていたと触れ回っていた男だ。しかしその頃、すでに老科学者は街の貧乏サックス吹きであるオリバーの前に姿を現し、災いの種となるエメラルド色の結晶を手渡していたのである。

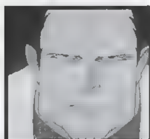
いつものようにドーム内でパフォーマンスを続けるオリバー。彼のポケットの中で、あの結晶にヒビが……。結晶は失われた植物再生のメモリーを駆使して老科学者が造りあげた、巨大植物・デモンシードの種子であった。12月24日──かつてこの日がクリスマス・イブと呼ばれていたことを誰も知らない街で、ビッグオーと巨大植物(ツリー)が対峙する。そして混乱の最中、ロジャーの依頼を受け、プレゼント用のコートを仕立屋まで引き取りに走るノーマン。戦いの行方は？　そして、ロジャーとドロシー、互いのプレゼントの行方は？















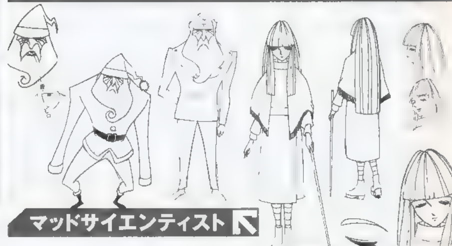
…Merry Xmas





オリバー

Act:11 Daemonseed



マッドサイエンティスト

ローラ



デモンシード

NOTES

■ヘブンズ・デー
──パラダイム社の創立記念日。[illegible]パラダイム社が市民に対して[illegible]ワイン[illegible]を[illegible]していたのが、社の繁栄とともにそれが全員[illegible]

■オリバー
──パラダイムの街頭で演奏をしている[illegible]

■ローラ
オリバー[illegible]の一番の理解者でもある。(声:池澤春菜)

■老科学者
[illegible]ルド色の結晶を手渡した老科学者。年齢不詳。(声:[illegible])

■デモンシード[Daemonseed]
パラダイム生科学部により創造された[illegible]験植物。[illegible]爆発的な成長、繁殖をするようプログラムされている。

Act:12

Enemy as Another Big



脚本:赤星政尚／ストーリーボード:山下明彦／演出:渡邊哲哉／作画監督:平山円／メカ作画監督:仲盛文／作監協力:山根理宏

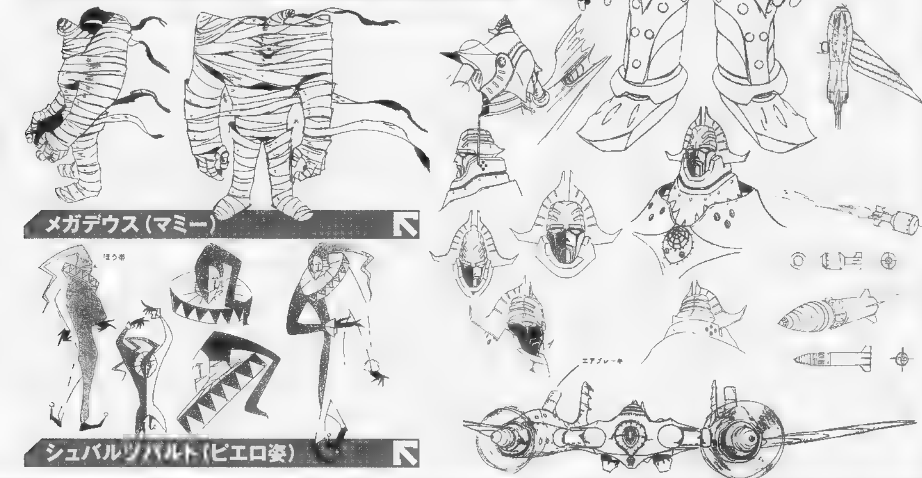
見えるぞ。ロジャー・スミス、お前の驚く顔が。だが本当の衝撃はメインステージまでお預けだ！

アレックスからの呼び出しを受けたロジャー。「かつて社員だった男から退職金の受け取りを拒否されている」。その調停をロジャーに依頼したいというのである。彼の脳裏に浮かぶ一人の男――シュバルツバルト！　あの男は死んだはずでは……？　「キミにこの仕事を断ることはできまい？」。アレックスの指示に従い、JFK マークに向かった彼の前に、包帯姿の異形のメガデウスが出現。その肩口に立つのは過日の包帯男。メガデウス・マミーの攻撃に意外な苦戦を強いられたビッグオーだが、起死回生のWパーティーが敵を直撃、その姿を爆煙が包み込んだ。しかし……ゆっくりと晴れていく爆煙の中から現れた真紅のメガデウス。布で覆われた敵の正体は、シュバルツによって掘り出されたビッグオーの同系機、ビッグデュオであった。驚くロジャーを翻弄した挙げ句、ビッグデュオは彼らの前から忽然と姿を消した。

エンジェルからの情報で、ロジャーはシュバルツがいるというホテル・ミレニアムの一室へと向かう。そこで繰り広げられる酒池肉林を、ピエロ姿のシュバルツは「この腐った街の現実」と言った。「40年前、この世界に起こった真実を、すべての人間は知らねばならない！」。シュバルツの呼びかけにドームの天窓を砕き、空飛ぶ〝ザ・ビッグ〟が出現する。弾薬類の補充もままならぬまま、再戦の場に駆り出されたビッグオー。果たして勝機は!?



ビッグデュオ



メガデウス（マミー）

シュバルツバルト（ピエロ姿）

私のカでビッグデュオの力を思い知らせてやる。

"ザ・ビッグ"はふたつはいらない！



>>>To Be Continued

THE BIG-O GADGET

□Griffin Arms









NOTES

[illegible]ハルトが手に入れた、全[illegible]空戦用としての性能を持ち、飛行[illegible]を備えた強力な[illegible]によって上昇する。目から放つ[illegible]両足の膝から踵にかけて[illegible]ずつ格納されて[illegible]ルなどが武装。また、指を[illegible]回させたプロペラは、[illegible]を粉砕する[illegible]ていない状態でも自発的にアクションを起こすなど、不明な点も多い。[illegible]トラブル[illegible]グオーと戦った末に大破する。

[Mummy]

[illegible]ケネディ国際空港跡地]に出現した包帯姿のメガデウス。全身の包帯を自在に操るほか、目からビームを発射するなどして攻撃。正体はシュバルツが手に入れたビッグオーの同系機[illegible]

Act:13

R.D

脚本:長谷川圭一／ストーリーボード:[illegible]／演出:佐藤育郎／[illegible]
メカ作画監督:仲盛文／作監協力:平山円、堀井久美、しんぼたくろう

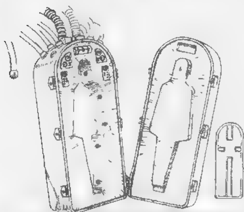
雨の中、傘をささず踊る人間がいてもいい。自由とはそういうことだ

馴染みの店スピーキージーのいつものボックスに腰掛けたロジャーは、ビッグイヤーから奇妙な話を聞いた。殺されたエレンという踊り子が、40年以上前のメモリーを思い出したと、知人にふれ回っていたというのだ。

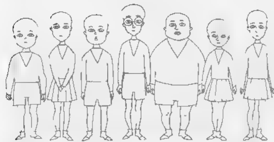
翌日、ダストンからの要請を受け、軍警察へと赴いたロジャー。ダストンが手渡したのは、三つの殺人事件の現場写真だった。その中には、ロジャーのクライアントであったエレンの事件も含まれている。被害者同士にはなんの接点もなかったが、三つの事件には同一犯による犯行を裏付ける共通点が一つ存在した。それが現場に書き残された言葉――CAST IN THE NAME OF GOD YE NOT GUILTY――!!

事件の真相を追うロジャーは、エレンのアパートで一枚の写真を目にし、不思議な既視感を憶える。彼の足は自然と寂れた図書館へと向かっていた。整然と並ぶ空の本棚に置かれた赤いカバーの一冊。『METROPOLIS』と名付けられたその不思議な本の筆者は、パラダイム社の創設者、ゴードン・ローズウォーターだった。アイルズベリィに彼を訪ねるロジャー。合成トマトの栽培に精を出すその老人は、なにやら意味深な言葉をロジャーに託し、彼を送り出した。

操車場の廃墟に足を踏み入れたロジャーは、そのまま地下へ。漆黒の闇にたたずむ赤いレインコート被った小柄な人影。様々な謎が、今新たな物語を紡ぐために動き始める!



R・Dの容器



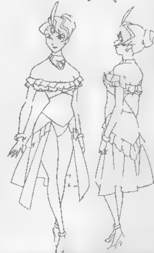
スキンヘッドの子供たち



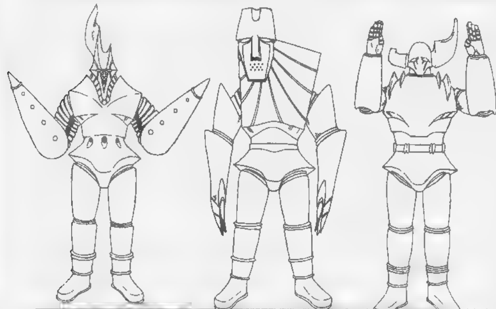


R・D





エレン・ウェイト



異国のメガデウス



マシュー・ブラウン



ナンシー・ボルトン

そこに顕現する巨大なロボットたち。人が操る神の力

すべては偽りの話だ。天変地異により滅んだ世界。

>>>To Be Continued

NOTES

ドロシー・ウェインライト

メトロポリス【METROPOLIS】

天変地異により滅んだ世界

そこを跳梁する巨大ロボット

神の力

40年前

ある出来事の記録

コミック版ビッグオーの世界

講談社マガジンZ（毎月26日発売）誌上にて掲載されている有賀ヒトシ氏によるコミック版『THEビッグオー』。アニメ放映前の99年8月号より01年11月まで連載され、ひとまずの完結を見た本作だが、セカンドシーズンのスタートにあわせ、02年11月号より「LOST MEMORY」と題してコミック版完結以前の物語を創っていくというスタイルで、新たなシリーズが連載中（03年6月現在）である。いわゆるアニメ版にあわせたコミック化ではあるが、原作という位置づけとは違うものだ。

例えば、（これは連載時セカンドシーズン制作が未定であったため）セカンドシーズンを待たずして物語が完結していることがひとつ。第1話より強調して描かれていたメモリーをめぐる作者なりの解釈がなされているのが興味深いところだ。

またコミックならではのアプローチとして、一話完結というスタイルが強調されているだけでなく、キャラクターの描写に焦点があてられているのも特徴。例えば4巻に収録された第15話でのロジャーの過去や、5巻第19話でのノーマンの活躍など、彼らについてより深く掘り下げたエピソードも多い。

ベックの活躍もアニメより弾けている。スーパーベックが何パターンも登場したり、ギガデウスなるオリジナルメカ（さとうけいいち氏デザインによる）でビッグオーを追いつめるなど、ロジャーの仇役としての存在感を存分に発揮している。また彼の手下に女性が一人増えたことで、よりバラエティ感のある悪役になっているのも見逃せない。さらにアニメにはほとんど現れなかったシュバルツバルトの正体、マイクル・ゼーバッハが描かれるなど、アニメとコミックとの微妙なリンクも楽しめる。

ビッグオーそのものについては、



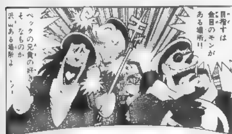
【コミックオリジナルのキャラクターたち】





【死神】
第2巻・7話に登場した。コミック版で最初となる怪人で、サイボーグという設定。不気味さがデザインからもくみ取れるだろう。

【パラック＆ニール】
第3巻・16話に登場した双子のマッドサイエンティスト。パラダイム社の意思から逸脱し、40年前のメモリーを手に入れようとした。謎のマシン・ダンタリアンを操る。



【トム・ヤム・クン】
ヤムは、有賀氏曰く「描きやすいキャラ」というベックの部下として設定されたオリジナルキャラ。トムとクンは、アニメではTボーンとダヴとして登場。



【マイクル・ゼーバッハ】
第2巻・8話に登場したシュバルツの正体、マイクル・ゼーバッハ。当初はシュバルツ同様、とんがった髪型も考えられていた。

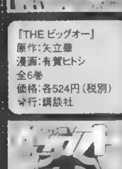


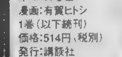







『THE ビッグオー』
原作:矢立肇
漫画:有賀ヒトシ
全6巻
価格:各524円(税別)
発行:講談社





『THE ビッグオー
ーLOST MEMORYー』
原作:矢立肇
漫画:有賀ヒトシ
1巻(以下続刊)
価格:514円(税別)
発行:講談社

企画書やラフデザインにあった腕の換装を可能としているのが最大の特徴。電撃を発するアームオプションSA、地中用のドリルアーム、三連のストライクパイルを装備したアームなどがそれに当たる。

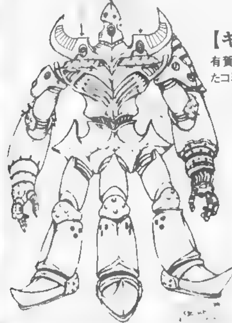
こうした様々な要素により、アナザービッグオーとして独自の魅力を放つ有賀版『THEビッグオー』。物語の細かな差違についても触れたいところだが、それは読者それぞれの目でぜひとも確認して欲しい。

【コミック版・作者】有賀ヒトシ

私がビッグオーと初めて出会ったのは98年の暮れ、番組放映用の企画書でした。連載を任されたからには、こりゃ中途半端なものにはできないぞ、とかなり四苦八苦した思い出があります。実作業の際にも、アニメをただなぞらえるだけではこの世界の魅力は描けないと思い、アニメを観てる人にも違和感を感じさせないよう、漫画のみの読者にもスムーズにアニメを楽しんでもらえるように気を遣ったつもりです。サードシーズンが実現したら、今度は純粋にお客さんとして「ビッグオー」の世界を楽しんでみたいなーと思いますね。



【スーパーベック】
コミック、アニメともに登場したメガデウスはビッグ・デュオとフォウ、アーキタイプ、ドロシー1、異国のメガデウスの各機。それ以外にもダゴンがチラッと登場。中でもスーパーベックは図版の通り様々なバリエーションが登場している。




【ギガデウス】
有賀氏のリクエストをもとに、さとう氏がデザインしたコミックオリジナルのロボット。ベックが搭乗した。

『THEビッグオー』音楽の嗜（たしな）み方

談話＝品川四郎

まったくやってくれた、というべきか（笑）本歌取り作曲なるものがあるとすれば、『ビッグオー』の音楽はその最長不倒に達した感がある 行けるところまで行くんだけど、ある一線は絶対にオーバーしない、そういうことを承知しながら作っている感じがする だから気持ちの上で、サイドブレーキが引かれていない これは想像だけど、一度そのまんま同じモノを自分流で作ってみて、そこから崩しているのでは、とも思う そうでないと、近似値にはならないよ（笑）とにかく守備域が広いのは確か 歌の心がない人間に本歌取りができないのと同じで、作曲の心、基本的なスキルがないと、こういうことはできないはずだから "巧者"という言葉があるけど、この場合、作曲巧者と呼ぶほかないね

こういったアプローチはなにも『ビッグオー』や佐橋さんにはじまったことじゃなくて、やっていることといえば、古くはムソルグスキーの『禿山の一夜』から『ジョーズのテーマ』が生まれているのと似たようなことだったりするわけ（グスターヴ・ホルストの「惑星」の「火星～戦いの神」もいろんな人がやっているよね 最近だと、『X-MEN2』の予告編で流し放題だったけど（笑））いわゆる本格ミステリのトリックの作り方と同じでさ、"衣替え"というべきなのかもしれない 使い古されたトリックから新しいトリックができるみたいにね それに『ビッグオー』の場合は、作家本人のオリジナルアルバムではないし、オファーがあって成り立つ音楽だから、そもそもの流れとして、指示に従って作曲するというスタンスが存在しているのも忘れちゃいけないと思います

映画音楽や作品音楽というのは、コンサート芸術とは違って、依頼があってはじめて成立するもので、その依頼に沿うことが使命でもあるわけだから、それに対して、そんなモノマネみたいなことはできない、と突っぱねるのも一つの姿勢ではある これは具体的な指示をプラスとして捉えるか、マイナスとして捉えるか、ということになるんだろうけど、間違いなくある時点までは、後者の方が圧倒的に多かった だけど、特にここ数年、それを精神的にプラスに受け止める傾向が強くなってきているような気がする それは確信犯だろうがなんだろうがどっちでもいいんだけどさ

で、これと真っ向対立するものが、オリジナル偏重主義というものだよね だけど、そういう精神のもとに80年代、多くのOVAが作られたけど、自由な発想でどんなすごいモノが作られるのかと思ったら、結局、ほとんどが萎縮しちゃって、今やほとんどの作品が記憶にも残っていない現状だったりするじゃない？ 残っているものといえば『天使のたまご』くらい？ そういう意味では、イメージの"締めつけ"としての具体的な指示出しというのは、必ずしも悪いとは言えないのかもしれない ただ、ここでその善し悪しを問うつもりはなくて、この姿勢がかなり露骨に現れたのが『ビッグオー』だったことですね

一時期、好きな映画は？って聞くと、みんなが『ブレードランナー』と答えるような状況があったけど、あれだけ嗜好が特化されると、監督からの指示も、「『ブレードランナー』のオープニングみたいな曲で」とか、そういう限定されたものがおのずと多くなっていくんだよ 例えば、10年前なら『ウルトラマン』みたいなイメージ、ということで済んだのが、今や、帰ってきたウルトラマンの"ワンダバ"っぽく、とかどんどんプリサイスなものになっている そういうオファーに直球ストレートな返球をしたのが、『ビッグオー』のオープニングなんだろうね だからこの先、「リスペクト」を越えるようなUFOの近似値アレンジができるかといえば、それはかなり難しいと思う

佐橋さんの曲ではないけど『BIG-O!』にしたって、あのエレキの唸り方なんかは『フラッシュ・●●●●』まんまだよ（笑） 『TOUCH』ではミステリー●●●』をやってるね これなんて『ビッグオー』それは新しいロボットアニメの世界です これからアナタはすべての記憶を失い、ビッグオーの世界にはいるのです なんて声が聞こえてきそうなくらい（笑）

ただ、一つ確認しておきたいのは、借りもの的な要素が多い作品とはいえ、パロディをやっているわけではないということ、完全なオリジナルというのは難しいし、そもそも現在のオリジナルというのは、もはやパッチワークされたオリジナルでしかなかったりするという事実 音楽、小説、映画、すべてを含めて、どれだけ引き出しがあるかっていうのは、どれだけ読み込んでいるか、聴き込んでいるか、ということになるわけだから だけどよくよく考えてみると、映画が百年を迎えて、歴史が一回転したと考えるなら、音楽の歴史は、すでに一回転、二回転が当たり前なんだよね 近代的な作曲技法そのものは、17世紀からあるわけだから なのに、いまだに五線紙以外の作曲はありえないし、十二音階の音符が消滅することもないわけ 映画はフィルムに代わってデジタルだとか言ってるけど、音楽はコンピューターで作ろうが五線紙が消えることはない その意味では、こういったアプローチは、もはや作家にとって一つのスキルと言うべきものなのかもしれませんね

結局のところ、行き着く先は、依頼する演出側と音楽を提出する作曲家側のコンセンサスの問題だと思うな そのレベルは、双方の紐の締め具合に左右されるものなわけだから その点、物語も含め、スタッフの姿勢がしっかりしていなければ成立しない高等遊戯であり、パロディのためのパロディで終わってしまうと、それは確かにマズいことにはなる ゆえに元ネタが分かった側も「なんだ UFOじゃん」ではなく、「ほほう、やってくれますねえ」くらいのところで聴き止めるのが礼儀なんだけど……まあ、なかなかそうもいかないですね（笑）『クレヨンしんちゃん 温泉わくわく大決戦』もそうだったけど、みんな、「おっ!!」と思っちゃうわけでしょ だから騒ぐし、騒ぎ合う仲間を求めるし、"分かる自分"に存在意義を求めたりもするわけだし ただ、あれを伊福部さんのパクリじゃん、とか言っちゃあ、身も蓋もないわけで 送り手の姿勢にしても、具体的な指定をして、それに応える技量のある人がここまでやっちゃって、アルバムまで出ている以上は、番組スタッフや音源発売元は作家擁護派に徹しないとダメなんだよ その上で、一つ重要なのは、知識があれば作る方も聴く方も楽しい内容ではあるんだけど、あくまでこれは作曲的なサービス精神のであって、すべてではない、ということ あくまで監督と作曲家の"幸福な関係"の賜物、秘かな楽しみとして接したいよね

佐橋俊彦 プロフィール

TOSHIHIKO SAHASHI PROFILE

[illegible]

WORKS

[illegible]

Act:14

Roger the Wanderer

脚本:小中千昭/ストー[illegible]一良/[illegible]:佐藤育郎/作画監督:平山　円、堀井久美/メカ作画監督:安蒜義信、城前龍治、鈴木　勤



私をロジャー・スミスと呼んだな。私はロジャー・スミスを演じていいのだな?

海から現れた異国のメガデウスと交戦するビッグオー。この私は誰だ!?――自身の存在に対する大いなる疑問がロジャーを襲う中、敵の猛攻を受けたビッグオーは右腕を破壊され、彼は意識を失ってしまう。

気が付くと、そこは暖かな日差しに満ちあふれたドームに覆われていない街。人々の記憶が失われた気配はなく、畏怖すべき地下には電車が行き交っている。一人街をさまようロジャー。馴染みの酒場に情報屋は存在せず、自分の屋敷はベックが支店長を務める銀行として賑わっていた。ナイチンゲールの前で見かけたドロシーでさえ、どうやら人間らしく、ロジャーに怪訝な目を向けるばかりである。ここは自分の知らない時間、自分の知らないメモリー……

過日のビッグオーとの奇妙な出会いに思いを巡らすロジャー。自分と、そしてビッグオーを必要としないこの街で、彼は役を奪われた不必要な俳優なのか?

そして、この街にもエンジェルはいた。「今度はいったいどんなシーンなんだね?」。居直るロジャー。しかし、それらは自分のメモリーの奥底にあるもの、その存在を認めることを拒み続けてきた「恐怖」が生みだした幻想でしかなかった。パラダイムシティのネゴシエイターであることを自認したロジャーは再び目覚め、異国のメガデウスに反撃を開始した。――私はロジャー・スミス。この記憶を失った街のネゴシエイター!!



>>>To Be Continued



NOTES

■ドロシーのフィアンセ

■エンジェル

Act:15

Negotiation with the Dead

脚本:小中千昭／ストーリーボード:片山一良／演出:喜多幡 徹／作画監督:竹内浩志／メカ作画監督:安藤義信、城前龍治、鈴木 勤

メモリーは永遠なもの。そういう幻想をロボットが抱いてはいけないかね?

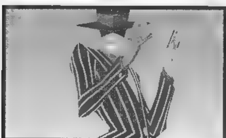
ロジャーの元に奇妙な依頼が舞い込んできた。依頼人はケリー・フィッツジェラルド。その内容は、R・Dによる連続殺人事件に巻き込まれて殺害された夫・ロスコーの身を守って欲しいというものだった。守るとは命を救うことではないのか? フィッツジェラルドの屋敷に赴いた彼は、そこで生きていたロスコーと出会う。正確には、殺されたのは元老院議員の分身で、40年前の記憶を取り戻した若者たちのことだった。彼らが思い出したメモリーは、異邦人のテロで命を失った元老院議員のそれらと共有されていたのだ。

ドロシーに酷似していたR・Dの手掛かりを求め、ロジャーはウェインライト家を訪れた。ドロシーが生まれた部屋へと足を踏み入れた彼に、アンドロイドの素体が襲いかかる。エンジェルの助けで辛くも難を逃れるロジャー。落ちていたディスクの情報から、ロスコーとメモリーを共有する若者など、最初から存在していなかったことが判明する。それは、彼が40年前のメモリーをまだ失っていないことをも意味していた。

ロスコーの秘密が発覚するとともに、メガデウス・グリンダが出現。彼を亡き者にしようと進撃するグリンダにビッグオーの新兵器Oサンダーが炸裂、これを撃破した。そして明らかになった、ロスコーがアンドロイドであったという真実。報酬として、自身のメモリーディスクをロジャーに託そうとするロスコー。しかしその時、一発の銃弾がロスコーの体を貫いた!








>>>To Be Continued

NOTES

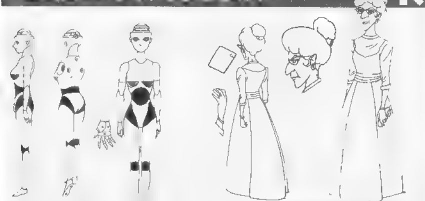
■ロスコー・フィッツジェラルド [illegible] 元老院議員。40年前の [illegible]

■ケリー・フィッツジェラルド [illegible]

■グリンダ [illegible] ロスコーの真実が明らかになると同時に出 [illegible] ビームを発射し、 [illegible] には [illegible] 身の剣を収 [illegible]

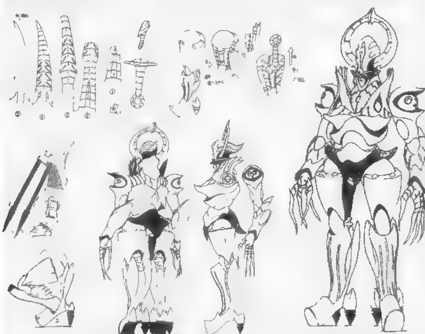
■Oサンダー ビッグオーの新兵器。腕の装甲が展開しマシンガンシステムを高速回転させながらすさまじい光弾を敵に浴びせる。砲撃にともない発生するO字型の光輪が特徴。

ロスコー・フィッツジェラルド



RD2(素体)

ケリー・フィッツジェラルド



グリンダ

Act:16

Day of the Advent

脚本:小中千昭／ストーリーボード:渡邉哲哉／演出 [illegible] 徹、森下博光

今夜一晩だけだとしても、あの子にとってあの光は天使なのだ

アウト・オブ・ドームの摩天楼の谷間に落ちた一閃の光。「降臨／パラダイムシティに降りしもの」――そんな新聞記事に興味を抱いたロジャーは、光が落下した現場へと向かう。しかし時すでに遅く、天から落ちてきた謎の物体はパラダイム社の調査団により回収された後だった。ちょうどそこへ同地区に暮らすホテル経営者・ジムからの仕事依頼が舞い込んできた。依頼は、近いうちに天から降りてくる〝お方〟と交渉してほしいというものだった。彼はドーム外に見捨てられた自分たちを救い出してくれる存在が天から降りてくることを、ずっと以前から知っていたのだという。しかし、仮に彼がメモリーの断片を持っていたとして、未来のメモリーというものはありえるものだろうか――?

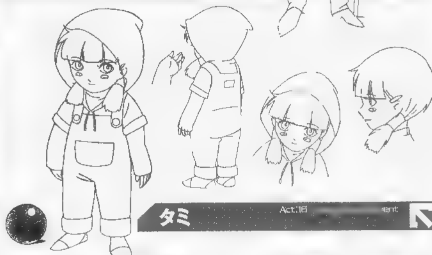
物体が運ばれたという、南端のローワー・パラダイムに向かったロジャー。そこにエンジェルも現れる。岸壁に開いた洞窟を発見したロジャーは、エンジェルとともに洞窟内へ。そこで目にしたのは、回収された異国のメガデウス。その後、もぬけの殻となったパラダイム本社へと足をのばした二人は、〝天使〟の正体が人工衛星であることを知る。遠い過去に原因があり、その結果が未来に確実に訪れる、それはごく自然なことだった。軌道計算によれば、落下地点はドームの外。〝天使〟の降臨に祭たけなわの街から人々を避難させるのは困難だ。どうするビッグオー!?



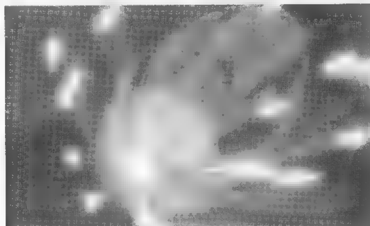
>>>To Be Continued



ジム・マゴーワン Act:16 Day of the Advent



タミ Act:16 [illegible]



人工衛星

NOTES

[illegible]ホテルを経営しており、その一室でタミとともに暮らしている。（声：佐々木勝彦）

[illegible]ジムの孫娘。日の光の中では生活できな[illegible]

[illegible]レックスはその落下を「ロスコーのメモリー[illegible]

[illegible]ムに降り注がせた[illegible]

■グリフォン【機能3】[illegible]

Act:17

Leviathan

脚本:小中千昭／スト[illegible]演出:佐藤育郎／作画監督:中山岳洋／メカ作画監督:桝田浩史／[illegible]協力:竹内浩志、青山まさのり

シュバルツ キミの予言にはない結末を見せよう!

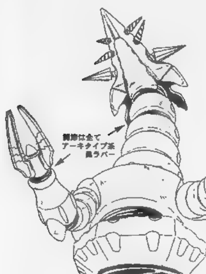
シュバルツバルトが再び動き出したらしい。パラダイムシティ全域に撒かれたビラの署名が彼のものだったのだ。人心を惑わせる煽動者を黙らせるため、パラダイム社の首脳陣は、かつてアレックスとロジャーとの間で交わされた契約が不履行であると判断、彼にネゴシエイトの続行を要求してきた。

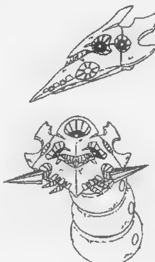
手掛かりを求め、恐怖をもたらす場所――あの地下神殿に再び足を踏み入れるロジャー。一方、郊外の砂丘ではメガワームが出現。巨大な機械龍は、その能力で大地を砂状化させながらパラダイムシティを目指しはじめた。

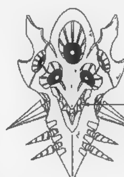
地下神殿のトンネルを進み、ロジャーはパラダイム社の地下工場へとたどり着く。そこで見たものは、半壊したビッグデュオと異国のメガデウス、そして、その内部にのぞく〝白いメガデウス〟のパーツ。「ビッグ、良い響きだな」。そこに姿を現したアレックスとその懐刀・アラン。三体のメガデウスは異国より〝白いメガデウス〟を運ぶための器でしかなく、アレックスの真の狙いは、正しくメガデウスを操る資格を持つ者、メガデウス・ドミュナスとして、その力を手に入れることだったのだ。

メガワームの出現を知り、急ぎ帰還するロジャー。ビッグオーは敵の砂状化衝撃を逆手に取り、これを消滅させることに成功した。

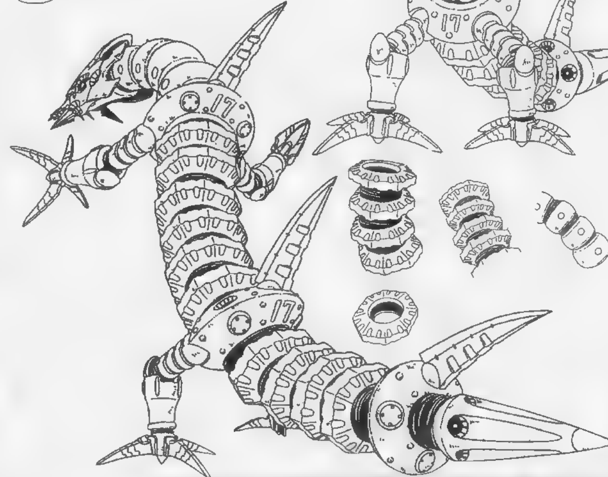
そして事件解決後、ロジャーはエンジェルから、シュバルツバルトがビッグデュオの事件以前に死んでいたことを告げられる　。











リヴァイアサン

R・インストル（私服）



パラダイム社副社長

真実に近い者、シュバルツバルトの言葉を伝える。

想像と記憶は一つのものであって、ただ呼び方が違っているだけである

>>>To Be Continued

NOTES

Act:18
The Greatest Villain

脚本:小中千昭/ストーリーボード:米たにヨシモト/演出:中村健治/作画監督:羽山賢二/メカ作画監督:まさひろ山根



お前にオレは何回恥をかかされた? 一回、二回、三回…もう終わりにしてやるんだよ!

性懲りもなく刑務所からの脱走を図るベック。落雷を利用して警備ネットワークを麻痺させようという計画は、雷に感電しながらもなんとか成功する。「俺はぁぁっ!! 自由になるぜェェ!」。その時、ベックの脳裏に、あるメモリーがよみがえったのであった。

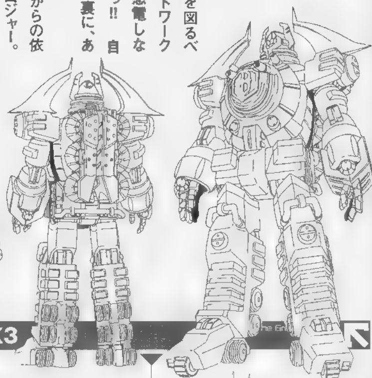
日系企業のヨシフラ・ヤカモト工業からの依頼を受け、西8番ドームへと出かけたロジャー。しかし、彼は同社の迎賓棟エントランスをくぐったのを最後に消息を絶ってしまう。

ロジャーはベックの罠にまんまとはまり、捕らわれてしまっていた。頭蓋型を記録するマシンに磔状態のロジャー。「これがパラダイムシティの夜を恐怖に染める悪のメガデウス、ビッグオーのドミュナス、ま、操縦者です」。YY工業の技術者らにそう説明するベック。ロジャーに向けて盛んに焚かれるカメラのフラッシュ。しかし、なぜベックがそれを? 自らの身分をベックリン博士と偽りYY工業に接近したベックの狙いは、「カラス男」ことロジャーへの復讐。そして彼の頭蓋骨や声帯をコピーしたダミーアンドロイドを完成させた一味は、ロジャーの腕時計の秘密に気付き、ビッグオーを自滅させようと目論む。

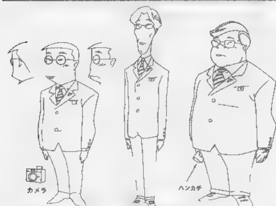
しかしその思惑は失敗。さらに、ネゴシエイターとして現れたドロシーの活躍によって一味は撃退されてしまう。窮地を脱したロジャーの前に、ベック一味の合体ロボット、ベック・ザ・グレートRX3が出現した!



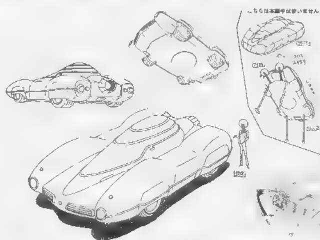
Tボーン&ダウ



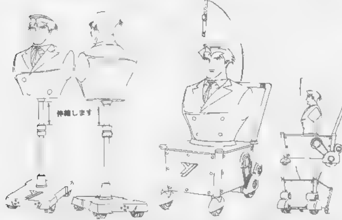
ベック・ザ・グレートRX3



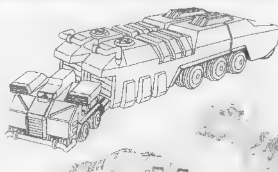
ヨシフラ・ヤカモト法律顧問



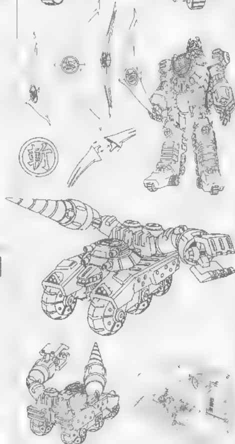
ベック・モービル



ロジャー・ドロイド



ベック・ザ・グレートトレーラー



[illegible]

ファイナル・トゥギャザーだ！

ベック・ザ・グレートRX3推参！！



NOTES

■[illegible]
パラダイム・シティのドームを建設した日系の最大手建設企業。大規模な工場棟群に囲まれた本社の中央に[illegible]も盗[illegible]ている。法律顧問は[illegible]が多く事情を知る前歴が出た東洋人系・[illegible]トーン・ブリーズ[illegible]などの言葉をオウム返しのように繰り返し、珍しいものを前にすると[illegible]に[illegible]を[illegible]ら失ったりするなど、かなり怪しい一面を持つ。

■[illegible]
[illegible]の[illegible]を完全[illegible]作られた上半身のみのアンドロイド。ロジャーの腕時計の秘密を知ったベックがこれを使[illegible]ビッグ[illegible]成功と思われたその[illegible]違和感を感じ取ったのか[illegible]いる。

■ベック・ザ・グレートRX3
【[illegible]】
ベックが設計し、ヨシュアがカセイ工業の三ケ月[illegible]によって作り上げられた三体合体の人型[illegible]の[illegible]設用車両から戦車[illegible]それぞれが頭部、胴体と脚足のパーツを担う。ビッグオーとの戦いを前に大仰な構えをしたまではいいが、そのポーズを取った瞬間、Oサンダーの標的となって[illegible]の頭のプレート状パーツは双方を合体させることで文字通り剣として機能。その[illegible]中央には[illegible]



Act:19 Eyewitness

脚本:小中千昭／ストーリーボード:喜多幡 徹／演出:喜多幡 徹／作画監督:吉崎 誠／メカ作画監督:安藤義信、城前龍治／総作画監督:竹内浩志

40年前も人とアンドロイドは今のような関係だったろうか?

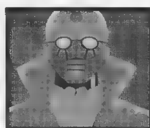
頻発する"アンドロイド・クラッシャー事件"に対し、パラダイム本社は軍警察に査察官を派遣する。R・フレデリック・オライリーと名乗る査察官はアンドロイドだった。この日から、ダストンとフレディ、二人の奇妙な捜査活動はスタートしたのである。

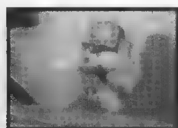
アンドロイド・クラッシャーが次の標的に定めたのはドロシーだった。ドーム外のオイル・バーまで機械油を買いに出かけた彼女をパイプ爆弾が襲う。危機を脱したドロシーだったが、唯一の目撃者として軍警察に拘束されることに。彼女の視覚メモリーが分析され、そこに犯人のシルエットが浮かび上がった。

ダストンらは犯人の潜伏場所をオイル・バー周辺と断定、軍警察車両を集結させる。「これ以上、罪なきロボットが永遠にその意志とメモリーを奪われてはならない」。単身、潜伏場所へと歩を進めるフレディ。右手に着弾したパイプ爆弾を腕ごともぎ取ると、彼はそれを建物へと投げ込んだ。犯人を殺したと非難するダストンだが、犯人自体がアンドロイドだったことが判明する。フレディが帯びていた真の任務は、同族の犯人を処理し、アンドロイドを狂わせるユニットを回収することだったのだ。

その頃、軍警察の補修に当たっていた工事用ロボットがドロシーのメモリーを狙って暴走、サイドカーで逃げるノーマンとドロシーを執拗に追いはじめた。そのチェイスを遮るかのように、ビッグオーが立ち塞がった!



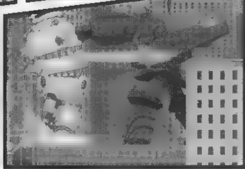




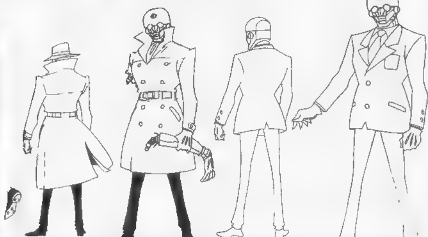








>>>To Be Continued



R・フレデリック・オライリー



アンドロイド・クラッシャー

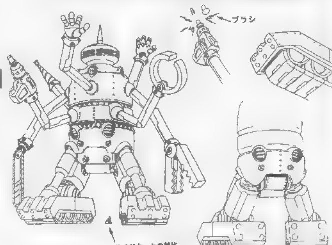


サム

フィリップ



シモンズ



工事用巨大ロボ

NOTES

[illegible] を破壊された廃棄処理業者(声:宝亀克寿) [illegible]

工事用巨大ロボット [illegible]

[illegible] 無数のアームを使って攻撃してきた [illegible] その内部から、ロボットを狂わせ [illegible]

Act:20
Stripes

脚本:小中千昭／ストーリーボード:渡邊哲哉／演出:渡邊哲哉／作画監督:平山円・[illegible]井久美／メカ作画監督:[illegible]田浩史



私のメモリーの中にない 私自身が交わした契約。それはいったい何なのだ？

連日のように、悪夢にうなされるロジャー。燃え上がる都市、蹂躙するメガデウス、そしてスキンヘッドの子供たちの瞳に映るバーコード――気まぐれに顔を見せるメモリーに、自身の立つ位置が揺るがされていると感じた。

ロジャーはアイルズベリィの農園にゴードンを訪ねる。自身のことを知りたいと迫る彼に、その老人は言った。「私との契約までも忘れたのか？ネゴシエイター」。彼のメモリーにない、彼自身が交わした契約とは？

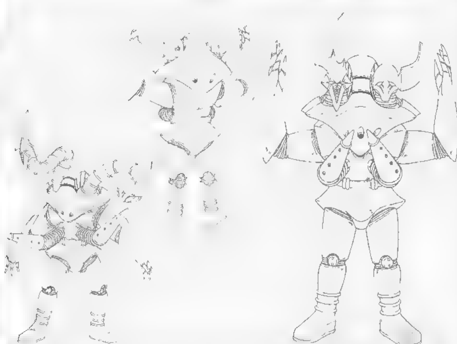
馴染みの酒場にビッグイヤーはおらず、そこにエンジェルが現れた。いつになく濃密な時間が流れ、いつしか二人の間には感傷的なムードが漂いはじめる。「あたしたちの関係、変わると思う？」「もう、変わっている」。急接近するロジャーとエンジェル。しかしロジャーの心の奥の、正体の分からない抵抗が、彼女への口づけを許さなかった。

その頃、どこからともなく聞こえていた歌声は、次第にアウト・オブ・ドーム全域を覆うほどに拡大。さらに屍だったはずの異国のメガデウスが合体し、異形の魔神・ボナパルトとなってアレックスのいるドームを襲いはじめた。

一方、歌声の源に集った人々の中にはエンジェルの姿があった。その中心にいるのは、ユニオンと呼ばれる組織に属する彼らを指揮するヴェラという女。歌声に誘われ、その場に現れたドロシーをアランの凶弾が襲う。そして、ボナパルトに対峙するビッグオーにも危機が！



ヴェラ・ロンシュタット　Act:20 Stripes



ボナパルト　Act:20 Stripes



>>>To Be Continued

NOTES

[illegible]成果を上げられずにいる部下の責任を[illegible]形でパラダイムシティに乗り込んできた[illegible]彼女の大物ぶりはうかがえる。褐色の肌に[illegible]な顔つき。[illegible]物のスーツを[illegible]ラダイムによる異邦人狩りの間隙を突く[illegible]

[illegible]ームは12号。（[illegible]ゆり）

[illegible]によって倒された異国のメガデウスが合体したもの。ユニオンが裏切り者[illegible]活させた。怪力とプラズマ放射を武器とする。

ビッグオー【兵装2】[illegible]
――つま先のハッチを通じて[illegible]

Act:21

The Thied Big

脚本:小中千昭／ストリーボード:片山一良／演出:佐藤育郎／作画監督:羽山淳一／メカ作画監督:鈴木勤・中山久司

第三のメガデウス・ビッグ。お前もまた過去のメモリーに呪われた哀れな怪物でしかない



戦闘不能に陥ったビッグオーに跨り、全身を打ち付けようとするボナパルト。しかしロジャーにはどうすることもできない。そのとき、コクピットの円形モニタのノイズが激しく揺らぎ、そこに映し出されたドロシーの危機！

ロジャーと同じ腕時計を通じ、画像を送っていたのはアランだった。サディスティックな快楽を求め、人でも機械でもない男の凶刃が倒れたドロシーの眼前に迫る。

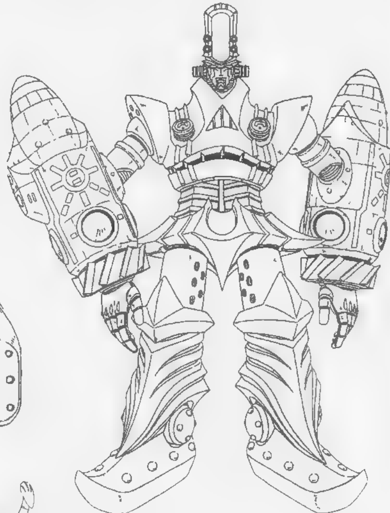
腕の装甲を前面にして己の身を防御するだけのビッグオーに、ロジャーの意は決した。一旦、ビッグオーを飛び降りた彼は、ダストンともにドロシーの救出に向かったのである。

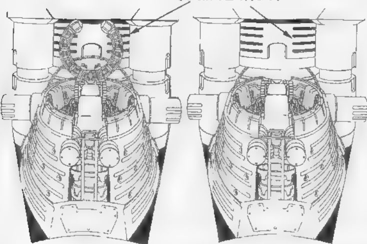
アランの凶行を制しに入るエンジェルだったが、ドロシーへの嫉妬が生んだ醜い期待に、思わずその場に凍りついてしまう。そこにロジャーとダストンが駆けつけ、ドロシーの危機は間一髪のところで回避された。

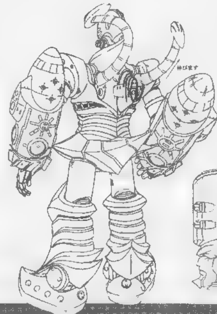
一方、微動だにしないビッグオーを放棄したボナパルトは、パラダイム本社を陥落せしめんと猛攻を開始した。そのとき、本社基部にある凱旋門が二手に割れ、床面に開いた開口部よりせり上がってくる巨大な人の姿をした――白いビッグ！　コクピットでレバーを握るのはアレックス。「ビッグファウ、アークション！」。ビッグファウの圧倒的な攻撃が、ボナパルトを瞬く間に破壊し尽くす。が、その攻撃は止まることを知らない。アレックスの制御を離れ、暴走をはじめたのだ！

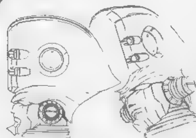


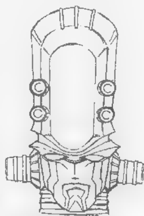












ビッグファウ

ビッグオー、これまでは私がキミを動かしていた。

しかしキミは初めてこの私にアクションを促した。そうなのか？



>>>To Be Continued

THE BIG-O GADGET

Big-O Transport

STEP1

STEP2

STEP3

STEP4

STEP5

STEP6

NOTES

[illegible]

Act:22
Hydra

脚本:小中千昭／ストーリーボード:寺東克己／演出:吉村章／作画監督:竹内浩志／メカ作画監督:吉田徹

私と、そしてビッグオーは、お前の望むような力には絶対にならない!

ユニオンの報復に対し、パラダイムシティでは軍警察による異邦人のスパイ狩りが強化される。しのつく雨の中、340号こと、エンジェルは街を去ろうとしていた。

ロジャーに別れを告げようと彼の屋敷を訪れたエンジェルだが、あいにく彼は留守だった。彼女は、アレックスや他の者が探し求めているメモリーが、ロジャー自身にとっても大事なものであることを伝えて欲しい、そうドロシーに告げると、再び雨の中に消えた。

その頃、ロジャーはアレックスの別荘にいた。そこは連日の長雨とは無縁の高級住宅ドーム。40年前の災厄以後、世界で唯一、人間が文化を遺す"意味"を持たされた街がパラダイムシティであり、メガデウスを操る正当なメモリーを持った自分たちこそが、この街に必要な主役であると説くアレックス。双方の考え方には埋めがたい溝があった。

一方、パラダイム社科学部門ではビッグファウの修復作業が急ピッチで進められていた。再起動に必要な大電力は、かつてビッグオーに倒された巨大ウナギ・イールを強化再生したヒドラ・イールが生み出す。その飼育貯水池に侵入したヴェラが施設を破壊、三ツ首の怪物を外界に解き放つ。応戦するビッグオーだが、強力な電撃に苦戦を強いられる。そのとき、ロジャーの脳裏に甦ったメモリーの断片。隠されていたビッグオーの武装が解放され、巨大なプラズマ球体がヒドラ・イールを呑み込んだ─

>>>To Be Continued

マックス・ワーナー

ヴェラ・ロンシュタット(フード姿)

TOYファウ

ヒドラ・イール

NOTES

[illegible]ファウ担当技術長。[illegible]
[illegible]ルの死体を回収し
たパラダイム社科学部門が遺伝子操作により[illegible]
に必要とされる莫大なエネルギーの確保に利
用され、市の海近くにある科学部門棟の地[illegible]
[illegible]
巨大なプラズマ球体[illegible]
パネル下を繰り上げると別のコンソールが
出現、これを操作することで発動される。

Act:23
Twisted Memories

脚本:小中千昭／ストーリーボード:西澤 晋／演出:喜多幡 徹／キャラ作監:永田正美／メカ作監:伊藤浩二



伝言を伝えてほしい。翼をもがれた鳥はすべての羽根が抜け落ち、己が鳥へと進化する以前の獣へと戻ると

エンジェルからの伝言を聞いたロジャーは、直接彼女に会いに行くことを決める。何かを言いかけたドロシーだったが、その真意がロジャーに伝わることはなかった。

一方、刑務所に収監されたベックの元を訪れるアラン・ゲイブリエル。ベックをパラダイムの科学局工場へと連れ出した彼は、死刑執行命令書をタテに、ビッグファウのインタフェースを復元することを強要する。

アイルズベリィでは収穫の時を間近にひかえた麦穂が、風に吹かれて波打っている。それらをじっと見つめるゴードンに、アレックスが問いかける。しかし、父の口から、息子が望むような答えは返ってこなかった。「僕はパパを愛しているよ……」。父を強く抱きしめるアレックス。

アレックスが去ってほどなくして、農場に立ち昇りはじめた黒煙。燃えゆく麦穂を、ゴードンはただ、じっと見つめているだけだった……。

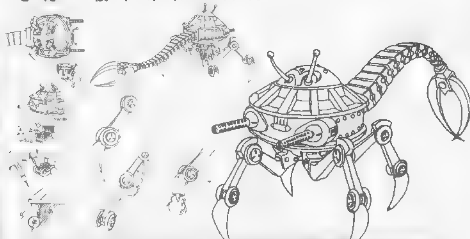
エンジェルの行方を探すロジャーの前に現れた不審な影の正体は、ヴェラ・ロンシュタットだった。ユニオンの使命に殉じるつもりか、彼女は懐に隠し持っていた発射装置を作動させる。

その頃、ロジャー邸は無数のウォーマシンによる急襲を受けていた。これを指揮するのはベック。ノーマンの迎撃も虚しく、ドロシーは敵の手に落ちてしまう。ビッグオーとともにドロシーを追うロジャーだが、何者かの攻撃がそれを阻んだ。「ビッグ――、デュオ!?」。真紅のメガデウスが再びビッグオーの前に立ち塞がった!







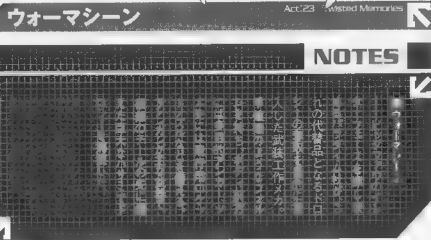












>>>To Be Continued



発売はビクターエンタテインメントより。
価格2900円（税抜）

音だけで表現された、ビッグオーWORLD

「THEビッグオー」本編との微妙なリンクを楽しめる挿話。それがCDドラマとしてリリースされている"WALKING TOGETHER ON THE YELLOW BRICK ROAD"だ。

脚本はシリーズ構成と多くの脚本を手掛けた小中千昭氏が担当。物語は、ある日ビッグオーが格納庫から消えているところから始まり、果たして誰がビッグオーを……というイントロで幕を開ける。

登場するのはお馴染みのレギュラー陣、ロジャー、ドロシー、ノーマン、ダストン、エンジェルの5人。ファーストシーズンの出来事を回想しながら、改めて個々の立ち位置を問い直す内容になっている。

また、音だけという表現方法のためか、舞台劇調の構成であるのも特徴だ。ご一聴のほどを。

Act:24
The Big Fight

脚本:小中千昭／ストーリーボード:寺東克己／演出:渡邊哲哉／キャラ作監:堀井久美／メカ作監:城前龍二、安藤義信／作監協力:鈴木　勤、平山　円



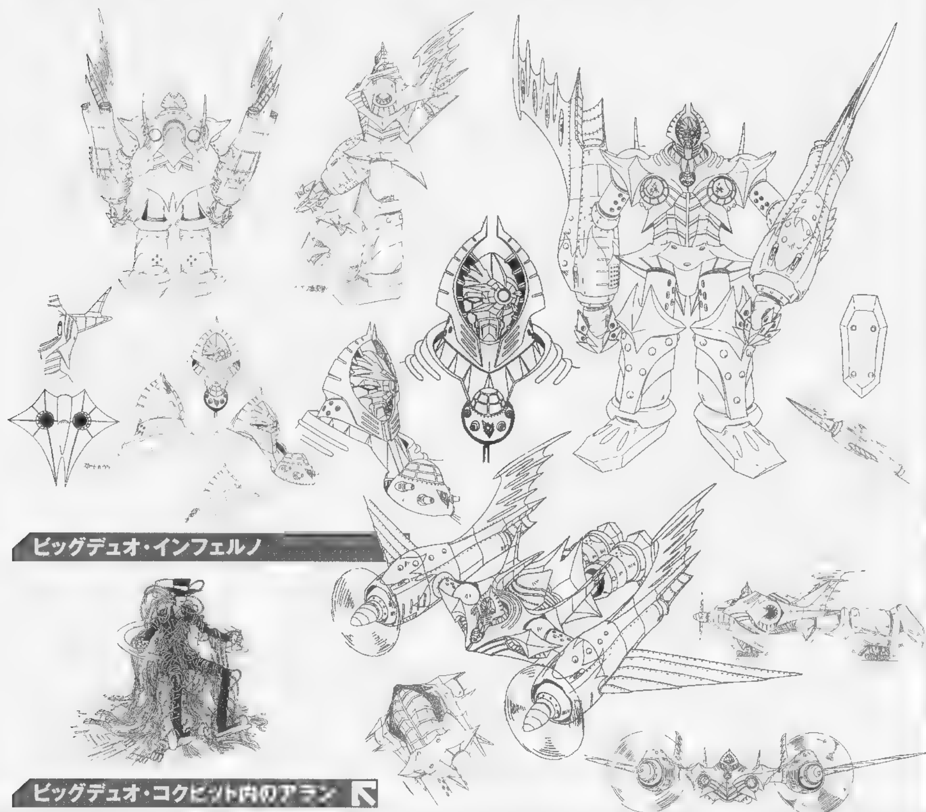
このボクが、このボクの意志と、このボクの力で
この街はもう一回リセットをするんだ。

ビッグオーの前に再び現れた真紅のメガデウス。しかし、一体誰が……？　ビッグオーの砲撃がヒットし、禍々しきその表情の下に露わになったビッグデュオのコクピット。姿を現したのは――無数のケーブルで半身をデュオと直結させたアラン・ゲイブリエル！

ビッグオーの右腕が使えなくなるという苦境に立たされつつも、これに応戦するロジャー。凶暴性を増したデュオの攻撃は、着実にビッグオーを苛んでいく。そのとき、どこからともなく響くシュバルツの声。「メガデウスはドミュナスを選ぶ」。と、デュオとアランを結んでいたケーブルが彼の生身の部分までも呑み込みはじめた。モニターに浮かぶ文字――YE GUILTY!　垂直に飛び立ったデュオは、鉛色の雲の中に姿を消した……。

ドロシーを探し求め、アウト・オブ・ドームを疾走するグリフォン。ビルを見上げる人だかりの視線の先に、ドロシーはいた。急ぎ駆け寄るロジャーだが、ドロシーの頭部、カチューシャがあるべきところには空疎な孔が開き、メモリードライブは抜き去られてしまっていた。

その頃、地下迷宮を進むエンジェルがたどり着いた、舞台装置の置かれた空間。それは、彼女のメモリーの中にある、幼き日の記憶そのものだった――一方、繁華街を歩くダストンは映画館の前で幼い日の自分を目撃する。ふと看板を見上げると、それは、かつて彼の記憶の残照を揺さぶった悲恋映画の名前「こんなバカなことが……」。



ビッグデュオ・インフェルノ

ビッグデュオ・コクピット内のアラン

人の愚かさと機械の愚かさをともに持つ者よ

お前はそうではない！

メガデウスはドミュナスを選ぶ。



THE BIG-O GADGET

Big-O Monitor Variation

COMMUNICATION

TRAJECTORY TRACE

DAMAGE ALARM



■ビッグデュオ・インフェルノ
〔Big-Duo Inferno〕

ビッグオーとの戦いで破壊されたビッグデュオをパラダイム社の科学局が再生、ベックが操縦する。代替技術を応用し、無数のケーブルとコネクタを使用しアウタープラグと一体化されている。凶悪性を増した顔のデザインだけでなく、武装面においていくつかの変更がなされており、胸部にあるガトリング……左右に当たる両手に……ツからはアルテマスマイクロウェーブを発射、飛行時……腰元のエクスカ……ガン部分には同社の主力ブレードが……われている。本体が……んだ後もなお意志に呼応するかのように……ビッグデュオ……のデータを取り込み、そのまま上空へと姿を消した。

Act:25

The War of the Paradigm City

脚本:小中千昭／ストーリーボード:[illegible]／演出:佐藤育郎／キャラ作監:森下博光／メカ作監:吉田 徹

神々が争う世界など人は欲していない 神は唯一でいい!

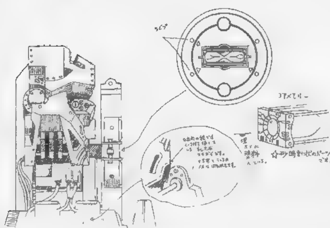


流星のごとき巨大な光がパラダイムシティに次々と落下、大爆発を起こしはじめた。「天より下る神の雷……」。ロジャーの脳裏に浮かぶ『メトロポリス』の一節。その時、科学局のドームが開き、せり上がるステージ。その上に立つのは——ドロシーのメモリーをインタフェースとすることで、コア・メモリー内蔵の真のメガデウスとして再生を果たしたビッグファウ!

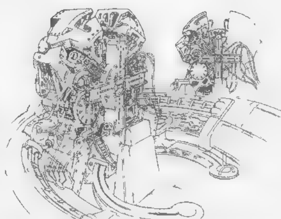
在りし日の風景と同じセットの中で、呆然と立ちつくすエンジェル。気が付くと、椅子に腰掛けるゴードンの姿。さらに母の声がした方に目をやると、そこにヴェラが現れた。彼女の口から語られる衝撃の真実 —すべての父はゴードンであり、彼は、失われたメモリーを甦らせるため、人工栽培の〝トマト〟を生み出した。そしてユニオンとは、より良き種を育てるために切り捨てられた不良品種のこと……。銃口を向けたエンジェルにヴェラの鞭が飛ぶ。そこに割って入るロジャー。

鉛色の雲がやや晴れ、さらにその上にある構造物がおぼろに浮かぶ——パラダイムシティ、大いなる虚飾の舞台。その上にあって、愚かな人間の過ちを見つめていたのは、神ではなく、この打ち捨てられた装置でしかなかった巨大な照明装置に激突したビッグデュオが、潰れ、四散する。

そして突然、ゴードンが明瞭な口調で語りはじめる。エンジェルこそがメモリーであること、40年前、ロジャーと交わされた契約——最終章に向け、物語は一気に動き出した!



ビッグファウ・ドロシー・ユニット

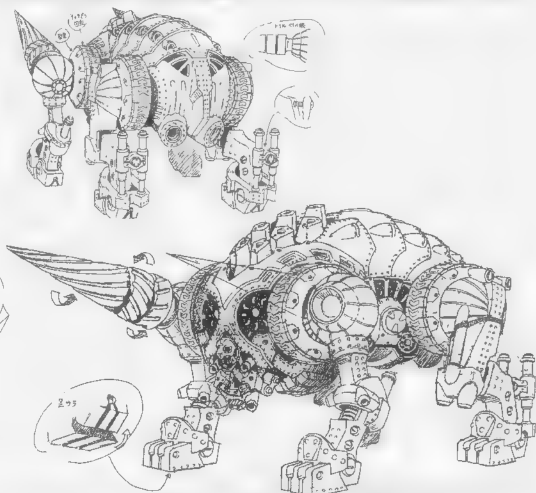




ヴェラ・ロンシュタット(包帯姿)



ビッグファウ・キャノン砲



ベヒモス

ビッグファウ、アークション！！

イッツ・グランドフィナーレ！！

>>>To Be Continued

THE BIG-O GADGET

□Big-O Arms-Manipulator

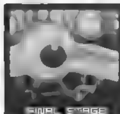

SUDDEN IMPACT


CHROME BUSTER


MISSILE PARTY


O-THUNDER


PLASMA GIMMICK


FINAL STAGE

NOTES

■ベヒモス[Behemoth]
ネクロマンティオに眠っていたメモリーを求[illegible]れを手にすることを許すまいとするヴェラが、破壊装置を起動させたために目覚めたデータ[illegible]ギアと同じ頭部に四肢のごとき巨大な[illegible]ティを持つ。この世界の創造主という存在が、[illegible]生きる権利を与えたのではないかは[illegible]き者のリヴァイアサン、陸のベヒモスですらもま[illegible]ることを赦された」[illegible]によって覚醒を促され、その魂を[illegible]っている。

■ドロシー・ユニット
コア・メモリーを失ったビッグファウを制御するためパラダイム社がベックに[illegible]して作らせたその代替装置。R[illegible]

[illegible]に対し[illegible]地対空ミサイルを撃ち続けた[illegible]

Act:26
The Show Must Go on

脚本:小中千昭／ストーリーボード:片山一良／演出:片山一良、吉村 章／キャラ作監:平山 円／メカ作監:鈴木 勤、桝田浩史／作監協力:安藤義信、城前龍治、堀井久美

記憶とはもともとが不確かなもの——人は無意識にメモリーという物語を作り出すもの

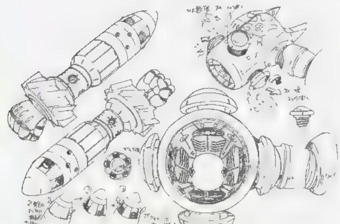
役者はそろった。雌雄を決するべく、黒と白のメガデウスが同時にアクションを開始する。ビッグファウの打撃を受け、砕け散るビッグオーの頭部クリスタル。さらにそのコクピット部分を致命的な一撃が襲う――ロジャーは気を失い、ビッグファウによって投擲されたビッグオーは、深い海へと沈んでいった……。

その頃、エンジェルの体に異変が起こり、背中の痣が赤く発光しはじめた。「メモリーは思い出してもらいたいと望んでいる」。ゴードンに促され、彼女はとある空間にたどり着く。そして自らの意志で戻る場所を選択した瞬間、エンジェルの全身を光が包み、それは大きな翼となって彼女を闇の奥に輝く都市のごとき光へと導いた。

フラッシュバックする無数の記憶の断片——「違う!」。ロジャーの救助に現れたのは、機能を停止したはずのドロシーだった。再起動するビッグオー。彼女を新たなインターフェースとしたビッグオーが、究極の装備を発動させる。「ビッグオー・ファイナルステージ!!」。発射された大出力の砲撃が、ビッグファウを呑み込んだ!

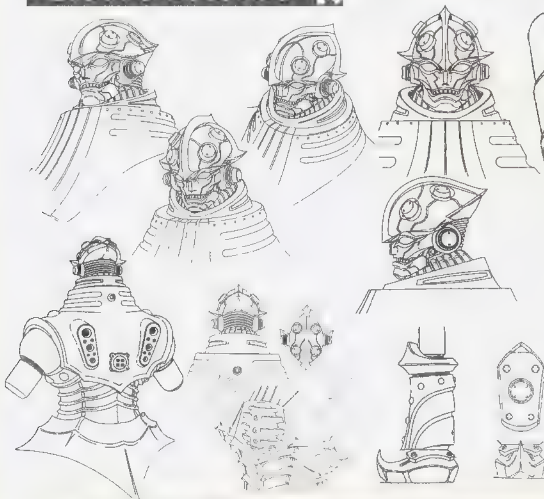
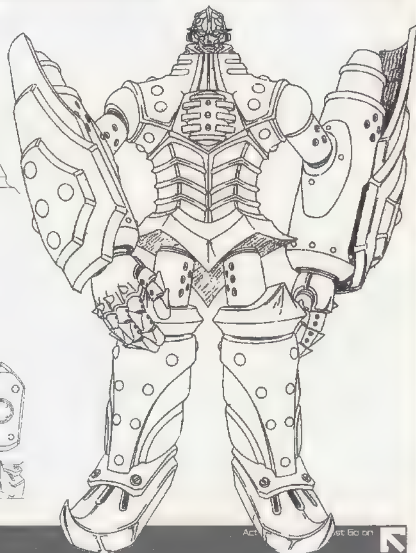
しかし、それでもビッグファウは倒れない。そのとき、ファウの背後より降臨した新たなメガデウス。パラダイムを40年前の一つの過去、破滅の世界に引き戻そうとする存在に対し、ロジャーはメモリーの意義を語りかける。その叫びがエンジェルに届いた瞬間、ヴィヌスとビッグオーは重なり——時が止まった。

そして——■


ビッグファウ・ロケットパンチ


ビッグオーを修理する老人たち


エンジェルの母



ビッグ・ヴィヌス

Act:26 The Show Must Go on

この街はね、ロジャー、40年前の記憶がない街として

想像された舞台なんだ。メモリーの有無を問うのはナンセンスだよ

>>>We have come to terms

THE BIG-O GADGET

□Roger's Wristwatch Function

LOCKED ON SENSOR



[illegible] WIRE

GRIFFIN OPERATION



COMMUNICATION

NOTES

[illegible]

存在に気付き、元の場所に戻ろうとしたことで覚醒。その禍々しい形相と背中にあるエンジン[illegible]の姿を思わせるデザイン以外は[illegible]力像のような存在である。[illegible]する役割を担い、[illegible]するものすべてを消し去る特殊な能力を持つ。

[illegible]

━━━オーの胸部に隠されていた究極の武器ギミックで、胸から腹にかけての装甲が展開、[illegible]力の光線を発射する。ベックのアドバイスによリ[illegible]

[illegible]

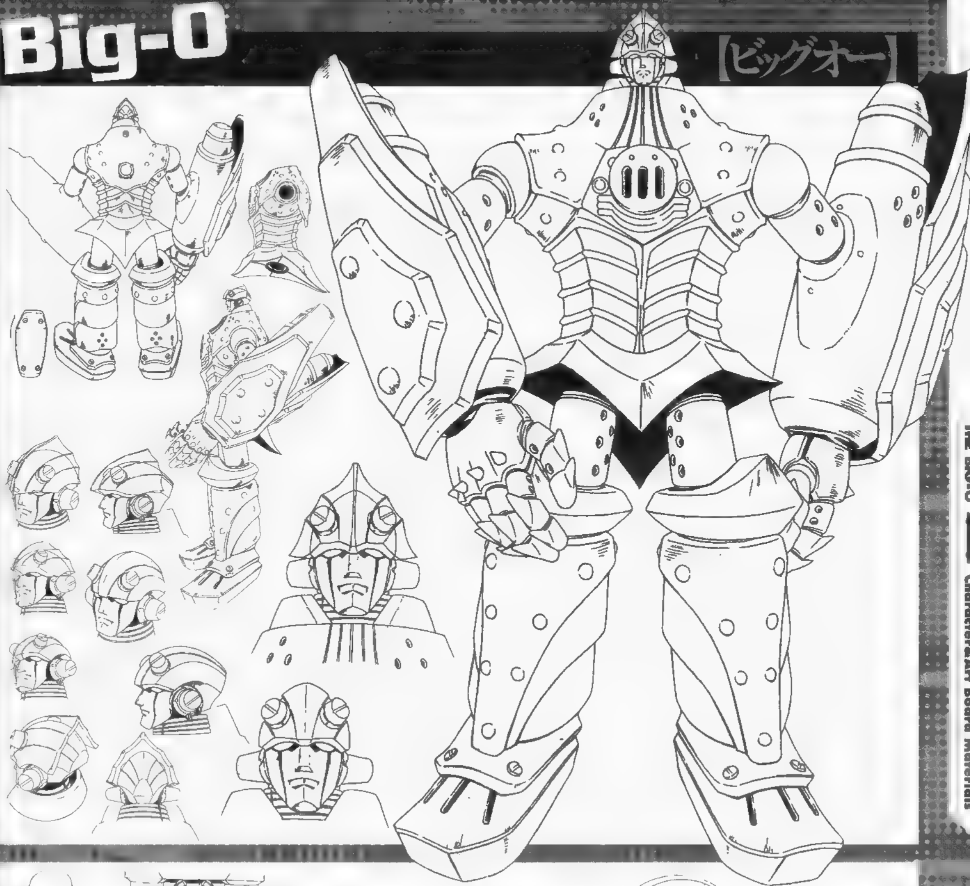
発射は通常の操縦桿ではなくファイナルステージ専用の新たなコンソールが出現。トリガーを押すことで行われる。また、発射時の反動は尋常ではなく、モビーディック・アンカーを周囲に打ち込むことで姿勢維持を行う。

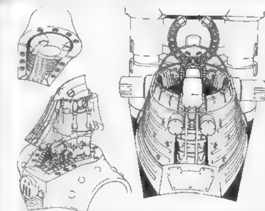
[illegible]

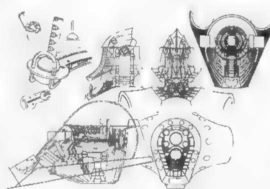
━━━ビッグ・オーのなかに三々五々集まってくる老人たちも、それぞれの持ち場を与えられており、ノーマンの指示の下、[illegible]ったビッグオーの修理に当たる。彼らもまたメモリーを持つ

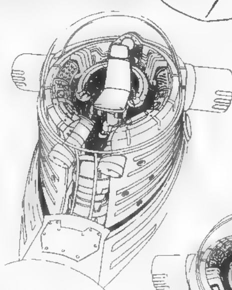
設定資料ライブラリー

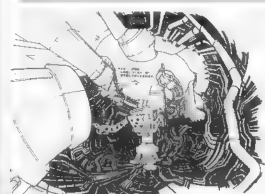
Big-O 【ビッグオー】

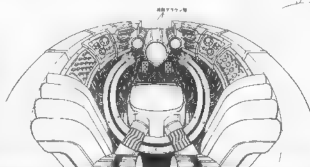


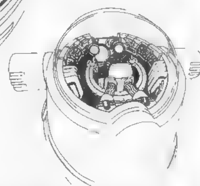




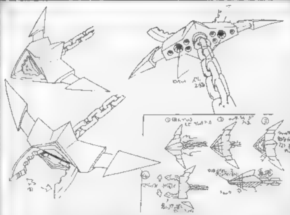


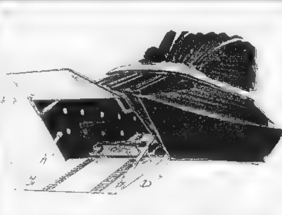


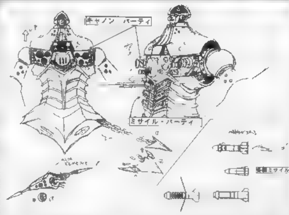




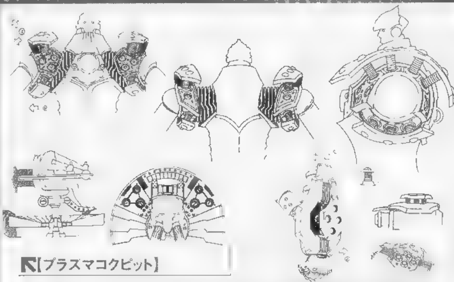
ビッグオーのコクピット


モビーディック・アンカーの変形（＃23）

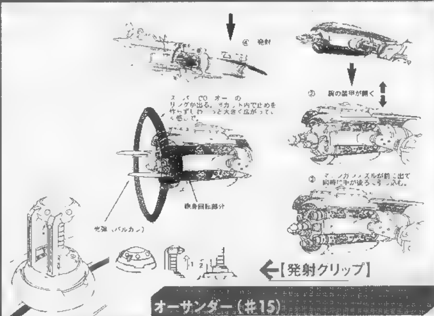

ビッグオー足のハッチ（＃20）



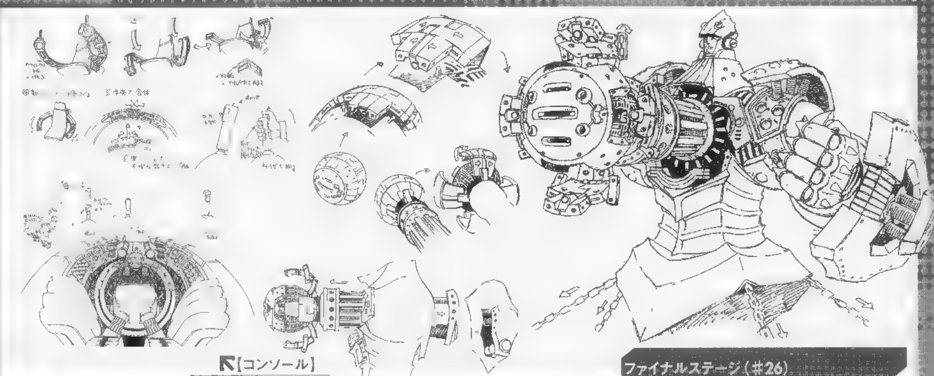
ビッグオー内蔵武器各種



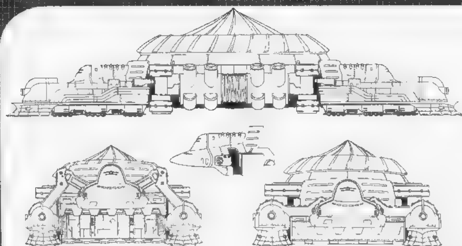
プラズマギミック（＃22）

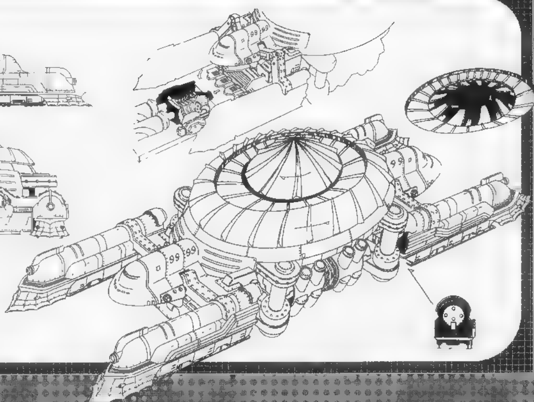


オーサンダー（＃15）



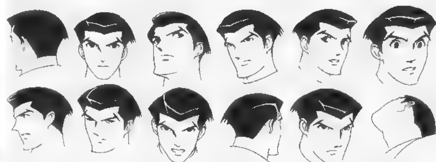
ファイナルステージ（＃26）




プレイリードッグ

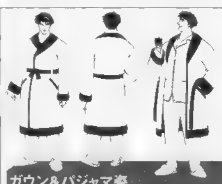
Roger Smith 【ロジャー・スミス】











ガウン&パジャマ姿



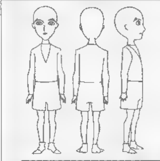
ロングコート姿



ホームレスロジャー（＃14）



上着を脱いだロジャー



バーコードチャイルド



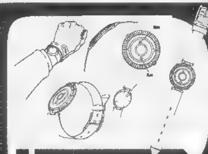
戦闘服姿（＃22）



Tシャツ&ブルゾン姿（＃7）



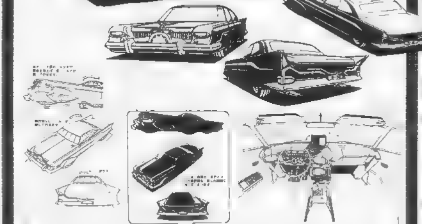
ロジャーのアタッシュケース



ロジャーの腕時計

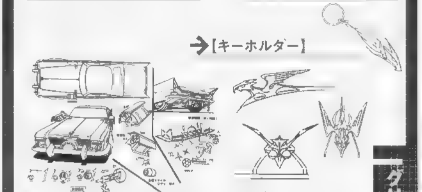
グリフォン





【セキュリティ・システム】

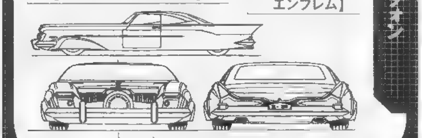
【ドライバーズコクピット】



【キーホルダー】

【グリフォンの主要装備】

【ノーズのエンブレム】



【グリフォンの三面図】

Paladigm Press VOL.XX
wednesday,Jun,X
PUBLISHER . Phil Gasset

パラダイムシティ経済に革命か!?

THEビッグオー オフィシャルカードが登場!

©サンライズ



パラダイムシティ随一のネゴシエイター、ロジャー・スミスのシルエットが浮かぶ。

入会金・年会費、永久無料

大いなる虚飾の街・パラダイムシティ。この街のさらなる繁栄を約束する一枚のカードが、この度、満を持して発行された。THEビッグオー　オフィシャルカード　―そう呼ばれるこのカードは、ショッピングでの支払いをこれ一枚で済ませてしまうという画期的代物。パラダイムシティにおいてこれまで――少なくとも、人々の記憶が失われていない40年の間――営まれてきた貨幣経済の歴史は、ここに大きな転換期を迎えたのである。

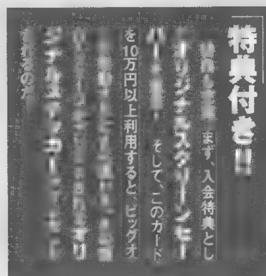
考えてみて欲しい。己が探し求めていたアイテムを偶然にも発見してしまったというのに、持ち合わせの現金がまったくないという状況を。そんなとき、このTHEビッグオー　オフィシャルカードは絶大なる力を発揮する。店頭でこれを提示するだけで、カードが一時的に代金の支払いを肩代わりしてくれる。気になる利用金額については、その後、選択したシステムに応じて発行会社に支払われることになるという。実に効率的かつ利便性に満ちた経済活動ではないか！

これを手にした時、パラダイムの人々は、「快適なショッピング」という、ひとつの"真実"に近づくことができるはずだ。

マイクル・ゼーバッハ



これでもう、今年のヘブンズ・デーは大丈夫?

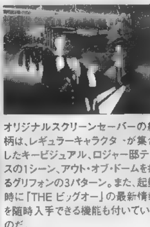



煩わしい細かな金銭のやり取りはなし

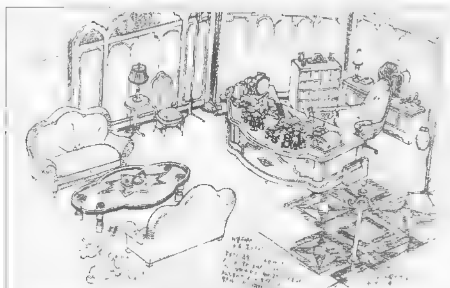
CAST IN THE NAME OF GOD
YE NOT GUILTY

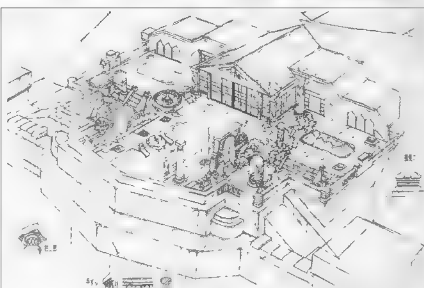
オリジナルステッカーは、第1話のオープニングを彷彿とさせる。



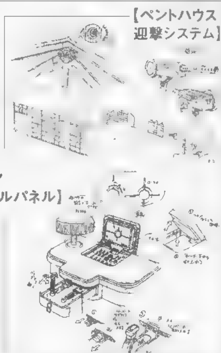

オリジナルスクリーンセーバーの絵柄は、レギュラーキャラクターが集合したキービジュアル、ロジャー邸テラスの1シーン、アウト・オブ・ドームを疾るグリフォンの3パターン。また、起動時に「THE ビッグオー」の最新情報を随時入手できる機能も付いているのだ。

本カードに関するお問い合わせは
ジーシー株式会社
TEL 03-3287-3701


ロジャーのオフィス


ペントハウス／テラス



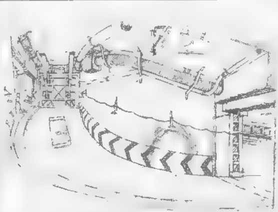


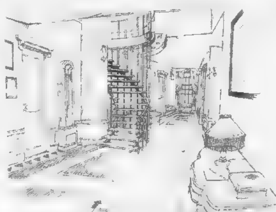
迎撃システム


ロジャーの寝室

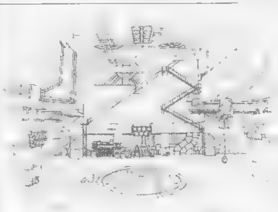

1階ロビー

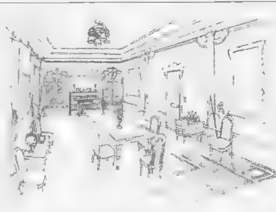

正面玄関

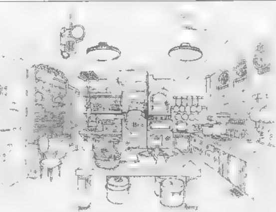

駐車場入口

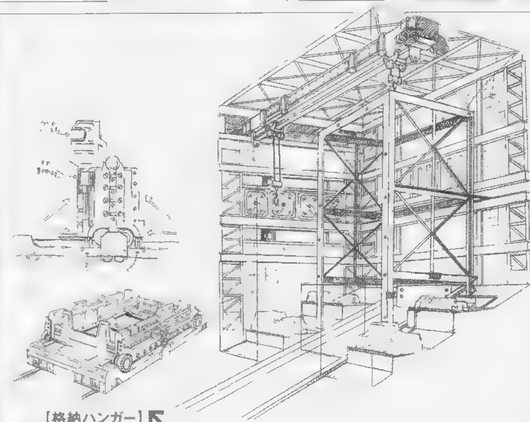

R1階フロア


食堂

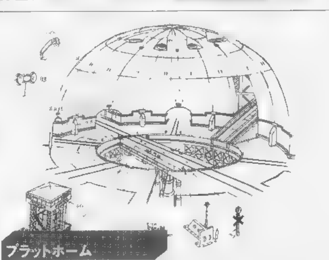

グリフォンの駐車場

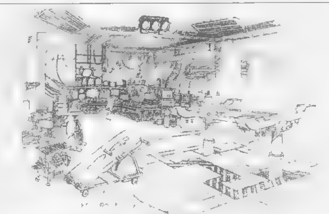

客間


キッチン



ビッグオー格納庫

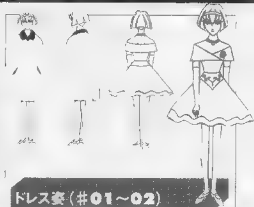

プラットホーム

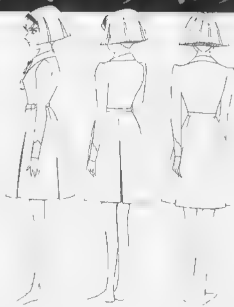

グリフォンの秘密基地

R.Dorothy Wayneright 【R·ドロシー・ウェインライト】









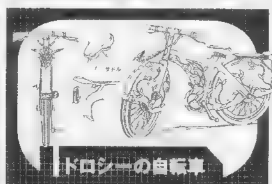
メモリードライブ

ドレス姿（#01～02）



ゴムスーツ姿（#22）

ショーウィンドーのコート（#11）



ドロシーの自転車





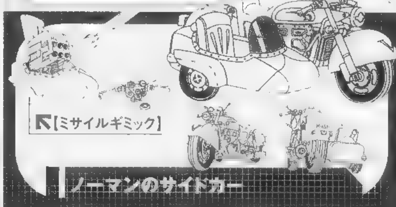




Norman Burg 【ノーマン・バーグ】



ライダースーツ姿



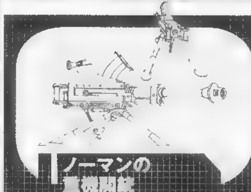
ノーマンのサイドカー







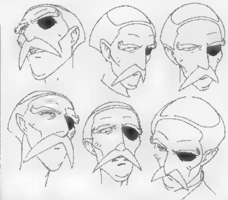




ノーマンの
重機関銃

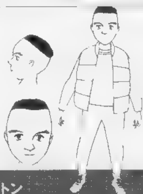


ノーマンの
グレネードランチャー



Dan Dastun 【ダン・ダストン】


私服姿


少年ダストン

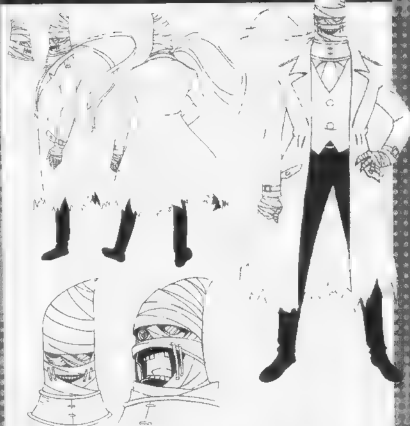
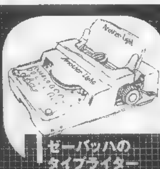


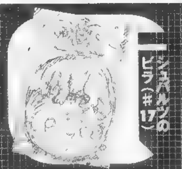
ダストンの階級章



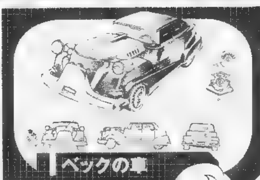



Schwaltz Walt 【シュバルツバルト】



ゼーバッハのタイプライター

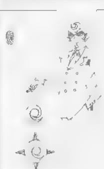

シュバルツのビラ（＃17）

Beck 【ベック】

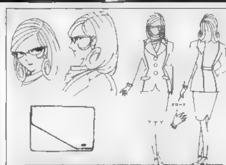

ベックの車


囚人服姿（＃09）





ベック（＃18）

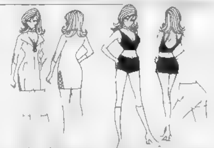
Angel 【エンジェル】


パトリシア・ラブジョイ（#04）

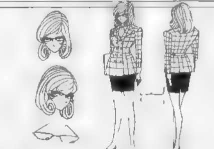

ケイシー・ジェンキンズ（#03）

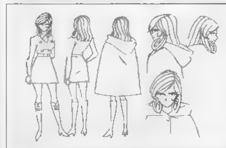



ライダースーツ（#08）

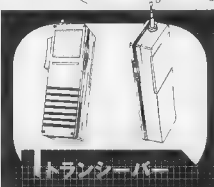

コスチュームバリエーション（#07）

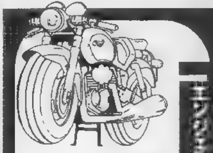

コスチュームバリエーション（#13）

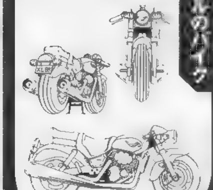

パトリシア・ラブジョイ（#10）

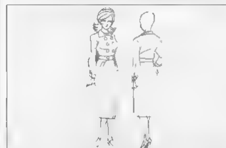

コスチュームバリエーション（#15）


コスチュームバリエーション（#15）

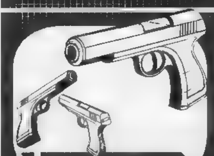

トランシーバー




エンジェルのバイク

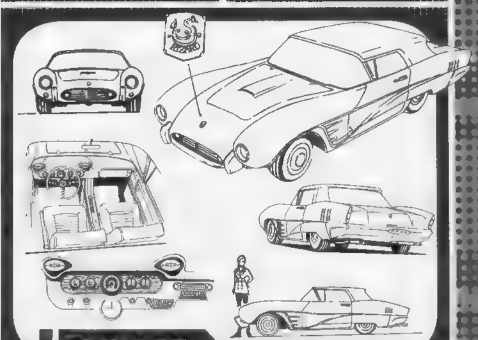

コスチュームバリエーション（#17）

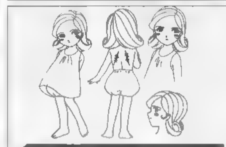

コスチュームバリエーション（#16）


エンジェルの銃


コスチュームバリエーション（#20～）


コスチュームバリエーション（#19）


エンジェルの車


子供のエンジェル（#23）


過去のエンジェル（#22）

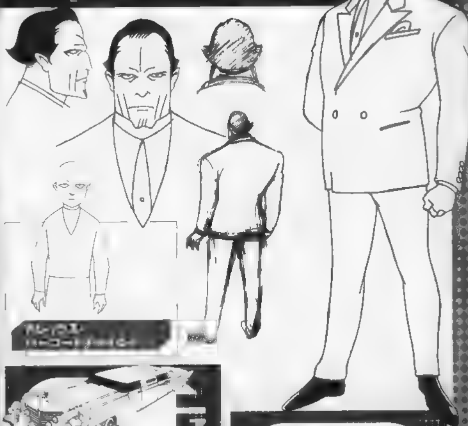
Gordon Rosewater
【ゴードン・ローズウォーター】

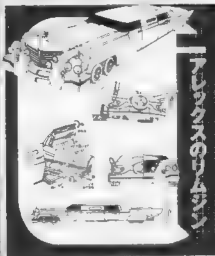


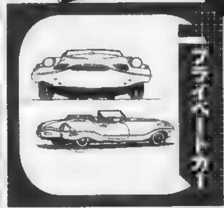




Alex Rosewater
【アレックス・ローズウォーター】







Dale
【デイル】

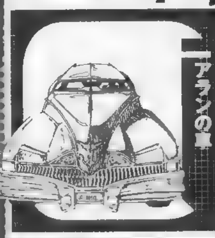


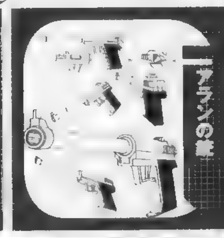
Big Ears
【ビッグ・イヤー】



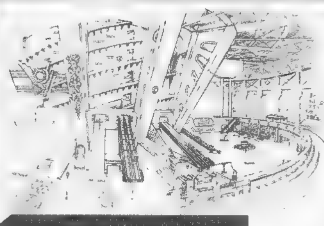
Alan Gabriel
【アラン・ゲイブリエル】

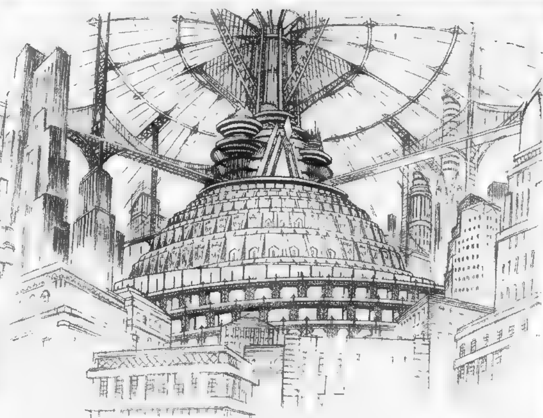


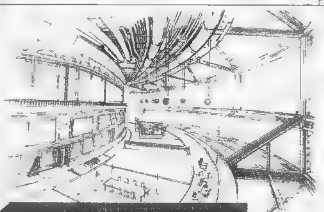




Paradigm Corporation


ロビー

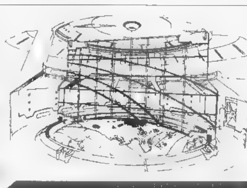


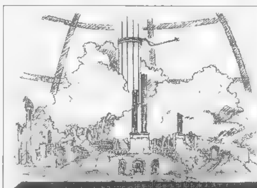

社長室

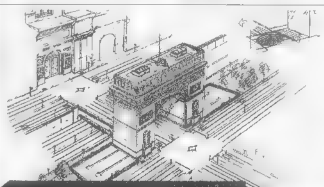

【ロビー内環状移動車両】

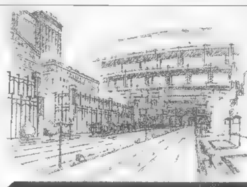
【ケーブルカー・一般用】

【ケーブルカー・VIP用】


観測室(#16)


空中庭園(#16)


本社基部凱旋門(#20-21)

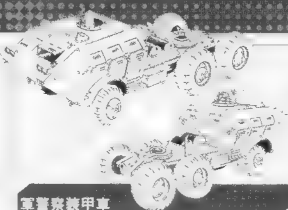

本社基部大通り(#20-21)

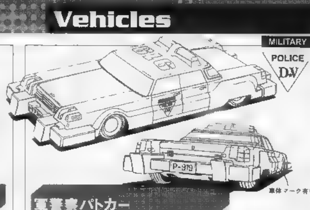

地下駐車場(#19)

Vehicles

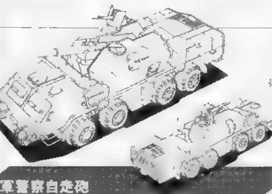


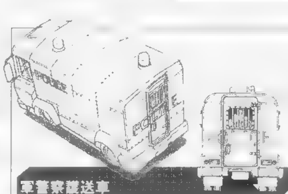
救急車


軍警察装甲車

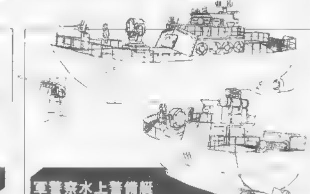


軍警察パトカー


軍警察自走砲

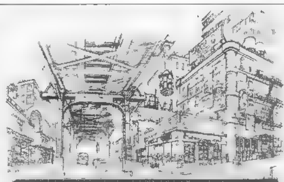


軍警察護送車

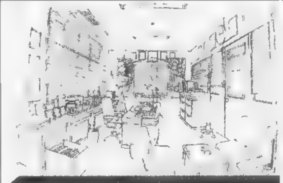

軍警察水上警備艇


クラブ・ナイチンゲール

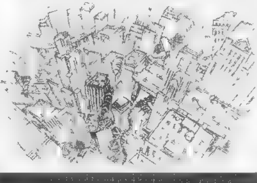

スピーキージー・店内


スピーキージー・外観

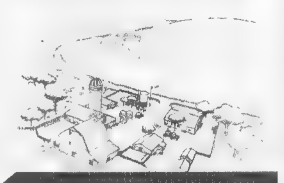

地下神殿


ダストンのオフィス

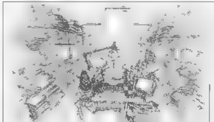

軍警察

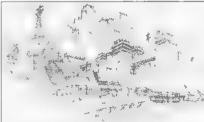

海底都市

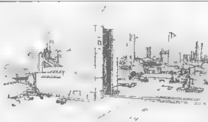

ゴードンのログハウス


アイルズベリィ


アマデウス店内（#06）


ゼーバッハの部屋（#04）


エレクトリック・シティー（#03）

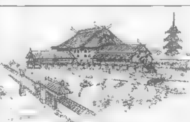

ソルダーノ重工（#01）

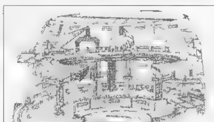

映画館（#10）

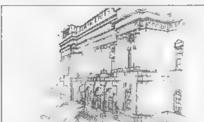

刑務所（#09）

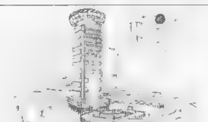

ワイズ邸（09）

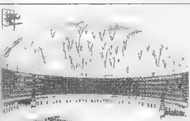

博物館（#08）

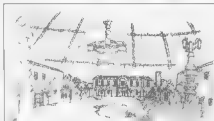

ヨシフラ・ヤカモト（#18）


秘密工場（#16）

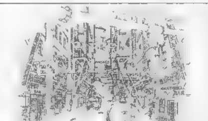

図書館（#13）


ホテルミレニアム（#12）


地下貯水池（#22）


ローズウォーター別邸（#22）


セントラルステーション（#20-21）


オイルバー外観（#19）

Keiichi Sato

さとうけいいち

新作のロボットアニメでマーチャン展開ができれば、と考えてました

——企画を立ち上げたきっかけは？

さとう　それまでいたスタジオからサンライズに移ってきたのが、きっかけのひとつでした。その時の条件として、企画を作らせてくださいって言ったんです。その時、お話したのが今の6スタの指田プロデューサーや大橋プロデューサーでした。両プロデューサーとしては当時の2スタが作っていたような少しハイターゲットの作品を、と。当時の6スタが原作モノや子供向けなどのTVシリーズを主に動かしていたので、それと違うものをということだったようです。

それで、外からサンライズという会社を見た印象として、「勇者」シリーズと「ガンダム」が中心になっているようなので、そこにもう一本入るもの——シナリオは子供向けでも、フィルムやビジュアルとしてハイターゲット感があるもの——と考えたんです。それから当時、6スタに席のあった**泉勝洋氏**（※1）を紹介してもらって、いろいろと企画を考えられるような状況ができて……最初は、深夜枠を狙えそうなものを考えたりしてました。企画を考えるのはもっぱら近所のファミレスでしたね。彼は洋画が好きで、僕も洋画やアメコミが好きで……というよりもむしろアメリカかぶれだったんですけど（笑）、そんな話ばかりしてたんです。

最初からマーチャン展開というのは考えていました。ただそれは「ガンダム」や「勇者」と被らないようなものが欲しいなって、冗談半分でフッと出てきて。じゃあせっかくだからロボットものもいいかなぁって。

また当時、『エヴァンゲリオン』の後というのも大きかったです。情報過多な感じ、線の書きこみも多く、レイアウトの情報量も多く、と僕も含めそっちの方向に全体が走っていた時期だったんです。でもそうした情報が溢れるようなフィルムだけで差別化ができるのか？　って思っていて。合体DNのところだけイケてるような作品ではなく、ディテールよりも重量感みたいなところを意識的にコントロールできたりという、非常にリスキーなんですが、そういう作品ができないかな、と。最初から人に見てもらうために、どこを変えるということを常に考えていました。

またコンセプトの中心として、バンダイの超合金がありました。ちょうど超合金魂の「マジンガーZ」があと半年くらいで発売される頃で、泉氏と二人で往年のロボットだけではなく、新作のロボットでこういうのがあったらね、と言っていたんです。その頃からすでに従来のロボットアニメにあるようなアオリの画ではなく、俯瞰や引き画のイメージをファミレスのお手ふきに（笑）描いていました。それでも内容までは話しきれていなかったと思いますよ。

——ビジュアルありき、ということだったんですね。

さとう　う～ん、それは何故かというと、企画書なりの書面にしても誰も読んでくれないからです。第一印象は、やっぱり画なんですよね。

それから半年くらい……いろいろロボットを描いてました。で、『バットマン』のゴッサムシティのような、ゴシック系の街を舞台にしたいと、私と泉氏の中で出来上がっていったんです。それには理由があって、日本が舞台だと低い建物が多く、見上げたレイアウトを撮っても、空しか映らないし、巨大感を出そうと電柱を入れ込んだりしても、それはもう、どこかで観た事のある画面にしかならないからです。やはり、ほかの作品との差別化を考えたときに、リスクを背負ってでも高さのあるビルを背景に置き、その中に違和感なく溶け込ませることができれば……これはもう、直感でカッコイイと（笑）。

とにかく『ビッグオー』はロボットありきで、重いモノをというのがテーマでした。その頃、バンダイの方と話していても『ジャイアント・ロボ』って良いんだけど商品化できないっていうことを聞いていたことも大きかったかもしれないです。実際のデザインは、重量感もそうですけど、ブロック的、ガンダム的でないものをと意識しました。大河原邦男さんたちが切り開いた直線を基調としたブロック型のロボットではないものにして差別化しようと。そのせいか当時は樽型って言われてましたね。またデザインするとき常に思ってることとして、子供が覚えやすいものをっていうのがあるんです。ディテールよりもフォルムが伝わればいいかなって。

ちなみにビッグオーという名前の由来は？

さとう　名前ね……小学生の時、学級新聞に4コマ漫画を描いていたんですよ。そこに出てくるロボットの名前としてビッグオーと付けたのが最初でした。この企画を始めたときはまだ名無しだったんですけど、途中でタイトルどうしますっていう時に思い出して付けたものなんです。響きの良さからこれにしました。でもあくまで「とりあえず」の名前でした。片山氏が入って『クロムガンナー』に決まりそうになったときは、何かそれも格好いいなってジェラシーを感じましたが、それでも無理矢理残そうと『クロムガンナービッグオー』でどうですって言ったり（笑）。

話をちょっと戻すと、それまでガッチリ企画室と組んで進めるのではなく、あくまで6スタの中で個人のレベルでやっていたことだったんですよ。言ってしまうと、30年くらい前のアニメの立ち上げ方のような（笑）。普通は計画的に進めたり、マーチャンありきで進めるモノなんですよ、企画って。でもそうやって降りてきたモノをどうするのか？　ってことで大変な思いをしている監督さんもいっぱいいましたから……。逆に今回のような流れだと自分の責任というのも大きいんですけどね。で、実際に持ち込みを始めて、最初にいいリアクションを示してくれたのがバンダイビジュアルさんでした。でも本当はバンダイの玩一（※2）が出てくるのを期待していたんですよ。そうなると製作規模が一気に変わりますからね。

監督やりますかっていうお話もあったんですが、自分では作業量的に大変かなと思って、参加してもいいよって言っていただいた片山氏にお願いしたんです。今思うとこの頃、かなりプロデューサー的な動きをしていたんですよね（笑）。セットデザインの佐藤肇さんもそうでした。『Gロボ』でご一緒させていただいた飯田馬之助さんと偶然話す機会があって相談したんです。当時、飯田さんがいたGONZOではゲームなどの仕事も多かったので、アニメ畑ではない人を紹介してもらえないですかね、と。何でそうしてまで外のスタッフを求めたかって言うと、それまでのサンライズのお付き合いの中だけでやってしまうとサンライズの他のスタジオにまでスタッフリングで迷惑をかけてしまうだろうということと、それ以上にこれまでと違うモノを見せるため、外のスタッフとのセッションが必要だと感じたからなんです。で、そうやって私が連れてきたスタッフをサンライズのスタッフが知っているかというと、知ってるわけないんです（笑）。そんなに連れてきて予算はオーバーしないでしょうか？　とかいろいろ言われましたね。

——いわばお金を動かせないプロデューサーだったわけですね。

さとう　そう（笑）。

——でも理想的な作品作りには必要なことですよね。

さとう　だからよく許して貰えたなとは思ってます。あと片山さんに声をかけたときも……これはDVD-BOXの特典でも「自分たちの考えたロボットがオモチャ屋に並んだら……」って言って誘ったというような事になってるんですけど、他にも言ってるんですよ(笑)。

——それはどんな誘い文句だったんですか?

さとう　女の子や思春期の子供が中心となってリードする作品が多い中で、大人がリードをするもの、その上でヒーローと呼ばれる主人公は一人である、と。『ビッグオー』はビッグオーありきの企画ですから、ビッグオー＝主人公というくらいの扱い……マジンガーZと兜甲児のようなどちらがなくなっても駄目なくらいの強い関係性……で進めたい、という硬派な感触の作品だと言って。それで最終的には「わかった、やりましょう」と。

最初はネゴシエイターという職業ではなく、探偵のような雰囲気でした。僕の中でブルース・ウェインのような男が黒ベタのスーツでコックピットにいるというビジュアルはその時からありました。色に関しても、私が好んで使っているマーカーは彩度が低いモノが多いんですね。まぁ中間色が多くて……その感じでフィルムにしてみたいな、と。今でこそ彩度が低い、モノトーン風の作品が多いんですけど、その頃はロボットアニメとしても、またTVアニメとしても珍しいだろうって。自分でもハイライト入れたり、影を二段入れたりという時代を通ってきながら、『Gロボ』を通過したせいもあるんですけど、色が上手く調和していれば影は要らないだろうと思っていましたから。でも、TVアニメでハイターゲットの作品だと言っておきながら、影を入れないことで、手抜きだろうって言われるかも知れない怖さはありました。しかしそこはクリエイターとして押したい部分ではあったし、片山氏も「いいんじゃないか」と言ってくれたんで進めることにしたんです。

見上げるような画よりも俯瞰や見下ろした画を多くしたかったんです

実際の企画書作りでは、片山氏の知り合いのライターの方にダミープロットを上げてもらいました。その時の打ち合わせで「硬派だね、でも何でスーツ着たままコックピットにのってるの?」って言われたんですけど、それはもうこの作品のスタイルだと言って動かしませんでした。

で、バンダイ玩一へのプレゼンだったんですけど……見事にひっくり返されましたね(笑)。胸にあるコンテナから武器を出すとか、いろんなタイプの腕に換装して戦うビッグオーとかを見てもらったんですが「俺たちは欲しいけど、10代には……」ってスパッと言われて、ちょと辛かったなぁ。その頃、ロボットアニメは低調だったし、今みたいにハイターゲット向けの玩具市場もそれほど大きくない時代だし、しょうがなかったのかな。最近はこういった作品の成功もあって、クリエイターありきの企画も多く動くようになりましたけど、立ち上げ時は上の方から「何やってんだ」って雰囲気もありましたし。ちなみにこの頃のイメージイラストは、ほぼ片山氏にお願いしています。なぜなら、私が掛け持ちで忙しかったせいなんですよ。それで「僕の考えていることを画にしてよ」……って立場が逆(笑)。これもプチプロデューサーということで(笑)。

それからバンダイビジュアルさん主導と決まり、あとは放映局が決まればという頃に、小中氏の参加が決まりました。当時サンライズの企画室にいた中村学氏の紹介でした。また同じ時期、バンダイのホビー事業部さんが興味を持っているようだからってことを聞いて、金型を共有しつつ、バリエーション展開できるモノとしてビッグデュオをデザインしたりしてましたね　もっとも胸に穴空いてるから、ホントに部分的でしか共有できないモノだったんですけど(笑)。その時、骨格のみのデザイン画も描いたんですけど、これはアーキタイプとしてではなく、ビッグオーのフレームとして描いてます。『ダグラム』のデュアルモデル(※3)のような展開をと、こちらから提案したものです。玩具展開的には、玩一に企画を持っていったときはジャンボマシンダーXX計画(※4)のようなものも考えていましたね。それはフィルムでは使用してないですが、有賀氏との打ち合わせで、マンガに使用しても良いでしょうかと相談されました。アニメと違い、マンガだと動きがないですから、ハッタリがきくものが欲しいという事からでした。

小中氏が本格的に入ってからは、ライターの方を紹介してもらってドンドン進んでいきましたね。そこで改めて片山氏にはモノトーンで行きたいという意思確認をしてます。完璧にそれというほどではないんですが『パトレイバー2』ですでにその手法を経験していた色彩設計の片山由美子さんを紹介してもらったりもしています。

あと悩んだのは背景ですね。自分が想像していた書き割りというか、合作のようなニュアンスの背景美術をどうしようかホントに悩みました。大橋プロデューサーから、アニメの『バットマン』をやっていたときの美術の方を紹介していただいたんですが、スケジュールが合わなくて。そこで、私たちもムチャクチャなんですが、「美峰で行こう!」って言い出したんです。美峰さんって写実的だし、イメージが違うんじゃないのっていう意見もあったんですが、上手いんだから何でもこなせるんじゃないか、と(笑)。実際、打ち合わせまでしたんですが……一度、丁寧にお断りされたんです。「何でうちでやるんですか?」って(笑)。それからしばらくして、色々あったらしいんですが、美峰さんの方でも、若手の刺激にもなるし、今の方向性にはないものを、と何とか受けてもらえました。今考えるとホントありがたかっただですね。『ビッグオー』が終わった後、いろんな監督さんから「どうやって美峰をああいう風にコントロールできたんだ」ってよく聞かれました。今思うと、はっきりとは分かりませんが……良いタイミングだったのではないかと。

作画スタッフでは、マッドハウスにいた小曽根氏やジブリの山下氏に、無理言って参加してもらったり、仲間内のスタッフを集めたりしました。何か違うスタイルのモノを、という思いを感じてくれたのではないかな、と思います。彼らがこういうのを好きだってことも知っていましたしね

——ビッグオーのデザイン面については?

さとう　『Gロボ』があったので横山光輝さんの影響を受けているって言われることが多いんですが、顔は『イナズマン』や『ロボット刑事』の実写のマスクを参考にしてます。目もそうなんですが、口元も人間的なものより、エッジがあるほうが立体的に映えるんですよ。あとデザインが色々なものに似ていると言われますが、それは意識しています。こちら側のアプローチがマニアック過ぎるということもあるんだけど(笑)、同世代の人にほくそ笑んで欲しい気持ちもあるし……今の流行モノをそのまま取り入れるのはどうかと思ったしね。自分が昔いろいろなものを見て、受けた刺激をそのままに再現しようと、思いっきり今の時代の流行から遡ってみました。こういうものが今の人たちに対しては新しく見えるかな? っていうのもありましたし。ちなみに頭のクリアパーツは2ndではデジタルになったおかげで上手く処理できたんですが、1stの時は、どうしても付けたくて現場に無理言って通しちゃいました。このクリアパーツのおかげで作画用のマケットまで作っちゃいましたからね。そこまでこだわったモノです。

——その他のメガデウスについては?

さとう　『レッドバロン』(※5)に登場した鉄面党のロボットをモチーフにしている部分はあります、わかる人は少ないですけど(笑)。作品性からアメコミや「ウルトラ」シリーズの宇宙人からインスパイアされているだろうって言われることが多いんですが、実際はデザイナーの野口竜さんの影響が強いですね。

ビッグデュオは兄弟機のイメージで、13話のように並んでいるというイメージがあったのでそこから名前を付けました。対戦機のメッサーシュミットのイメージでまとめた空飛ぶビッグっていう雰囲気ですね。セカンドに出た～インフェルノはノーマルのビッグデュオより少し格好悪く、と意識してます。また、着ぐるみっていうコンセプトで描いていたビッグオーや他のメガデウスとは対称的に、アーリーデザインに戻して胸にでっかく貫通した穴を取り入れたりもしました。～インフェルノがオリジナルより刺々しいのは、アランのようにセンスのない男が駆るものなので痛々しい感じも欲しかったし、アランなりのセンスが出たものってわけです。最初のビッグデュオが、白黒の顔のイメージが強いのは、シュバルツが白黒のピエロのお面を被っていた関係でして、そう考えると、インフェルノを白黒で塗り分けられなかったということもあります。そこで、やんわりと思っていた片目を変えようということと、佐藤[illegible]さんが考えていてくれたコックピット時のアランのデザインとがピッタリあっていたというのが大きかったです。

当時、ビッグファウは企画時に私がラフデザインしていたんですけど、13話で急遽登場するって聞いて……でも私の方が12話、13話の作業で忙しかったので片山氏にリライトしてもらいました。腕は潜水艦で頭はソナーみたいにと指示は出してます。その後、2ndでは改めて僕の方で描いたものを使用してます。だから微妙に違ってますね。背中のビーム砲は『宇宙戦争』と旧

【※1：現在、バンダイキャラクタートイ事業部にて「S.I.C.」シリーズや「MS in Action!!」など、ハイターゲット向けの商品を担当】　【※2：現在のバンダイキャラクタートイ事業部のこと】

【※3：「太陽の牙ダグラム」放映時、タカラがプラモデルとともに展開した玩具シリーズ。アーマーの脱着や内部骨格の再現などが斬新なものであった】　【※4：ポピー(現バンダイ)の「ジャンボマシンダー」用オプションパーツの総称。番組にはないオリジナルの武器が登場】

デザインがいろいろなものに似ているのは意識していたことです

ギャオスの雰囲気で、60年代SF映画風の薄〜いビームを出すっていう……って言って何人のスタッフがわかってくれたのやら(苦笑)。名前は4番目だからフォウだろうっていうところを、あえて大人の小狡さでファウにしてます(笑)。

13話に登場した三体のメガデウスは、改造した着ぐるみロボっていうコンセプト(笑)。最初はあれだけだったんですが、2ndで裏もよろしくって言われたのは参っちゃいましたね。ガレージキットで造っている人もいたようなので、それを参考にすればよかったなって思ったんですけど(笑)。

グリンダはドロシー1と同じイメージでデザインしたものです。姉妹機のような関係で、ドロシー1が月でグリンダが太陽。腕の付き方と関節をボールジョイントにしているんで、見た目にも同じものにしています。小中氏から「女王様のイメージ」が欲しいと言われて、ピンヒール二つ付けたり(笑)、『ビッグオー』の世界観に合わせようとしてクリアパーツもふんだんに入れてます。かなりアクティブに動きますけど、あれは片山氏なりの『鉄人28号(新)』のカンフーロボへのオマージュなのかなって思ったりしてます。

ビッグヴィヌスは小中氏が好きな堕天使というモチーフを少し変えて見せたいなというのがありました。だから女神っぽくなりそうなところに、男性のラインを持たせています。ビッグオーと合わせ鏡的な要素を持たせたいというリクエストもありましたし、対照的に凶悪そうな雰囲気を持たせて、自分の好きな『メトロポリス』のマリアとジェットジャガー(笑)を併せ持つようなイメージでデザインしました。登場時は歯をギラギラ発光させてって思ってたんですが……まさかネガ反転してるとは(笑)、色まで決め込んでたのに〜。ちなみにモノトーンなんですけど。これに限らずメガデウスはどこかしら光らせるっていうのを特徴として付けてます。いわゆる着ぐるみ風の火入れ(電飾)ですね(笑)。

そうやってビジュアルをまとめていったとのことですが、さとうさんの作品における肩書きであるスーパーバイザーというのはそういった経緯からなんですか?

さとう　プチプロデューサーのように動き回りつつ、そこまでやるんだったら片山氏とダブル監督っていうのはどうだ? と言われたこともありました。でもそうすると絶対現場が混乱するじゃないですか。じゃあ助監督はどう? って片山さんから言われたんですが、それはう〜ん、どうでしょうって(笑)。とにかく自分がやりたいことを作品全体のレベルでコントロールしようとすると、総作監という立場だけじゃなにか足りないんですよね。

背景の割り切り方もそうだし、ビルのシルエットや色味の統一感、作品の空気感の指示とか……いろいろチェックしていましたね。でもそれってフィルムを見たときにこれまでと違うモノを本当に出したいという一心からなんです。よっぽど自分の趣味にあったものだったんですよね。またそれを見た人がちょっと変わったものが始まったぞって思ってくれればという気持ちも大きかったですし。そんな思いでこの作品の見せ方はこうですって言うために、プロット会議や演出打ち合わせなど、可能なかぎりすべての打ち合わせに参加していました。

あとライターさんたちには、ビッグオーだけのスキルで勝つような展開にはしたくないと言いました。あくまで乗っている者のスキルで勝てないとおかしいだろう、と。またドームがあるので、それを逆手に取った展開で組み立てて欲しいということも言いましたね。戦闘が始まったらプロレスみたいに荒野になっちゃうとか、ビルはあるんだけども手前にあるだけみたいなものにはしたくない、と。街で戦っていてビルに突っ込んで破壊してしまうとか、壊れたら壊しっぱなしでと当時から言ってました。赤星氏にお願いした12話ではそれがよく活かされていたと思います。とにかく企画の段階やライターさんに発注したときにも、ビッグオーが戦うと街は大迷惑だという感じにしたかったんです。一歩歩いただけでアスファルトが凹んで、車はひっくり返ってショーウィンドに突っ込むというような描写を書いてください、と(笑)。そんな具合で動いていたので、片山氏は正直やりずらかったのではないかと思います。

——片山さんには、芝居をコントロールする部分での演出をお任せしたということですね。

さとう　演出的に他に何かやりたいことがあれば相談して欲しいということは言いました。アニメーション的に難しいアクションでも、アニメーター側の自分が考えるから、と。リスクが高くてできないだろうって躊躇しちゃうようなアクションでも何とかするからって言って……でも結局そのままのことを下に回しちゃうんだけどね(笑)。ふたつを見比べてもらって「こっちでいった方が格好いいよね」って口説いちゃうんです、イヤなヤツだよね(笑)。

また1話のときは影は要らないとか、キャラのエッジはシャープにするとか気を使ったんですが……でき上がったモノはキャラ表と違うんですよね(笑)。キャラ表では保険として、石森風末端肥大の雰囲気や横山光輝が入ったような雰囲気にしていたんですが、フィルムにしていく段階で、全部自分で取っちゃいましたから。極端な話「これって日本で作ってるの?」っていうくらいまで割り切ってしまった方がいいと思ったんです。中途半端にするより振り切っちゃった方が、新しい感じがするしね。13話分作ったときは、ほんとにヘトヘトでしたけどね(苦笑)。

あと音楽面では、ライナーにコメントを書いているわけではないので監督の責任かと思う人が多いんですが、『フラッシュゴードン』とか『謎の円盤UFO』とか……責任の半分は私なんです(笑)。1stのオープニングは当時やってた「ドンタコス」のCMソングから、フレーズの繰り返しがいいかなって思って、そこから『レッドバロン』のオープニングの頭にある「ドッドッドッドッ」のバスドラムが好きなことを思い出して、アレを入れたいと。でも仕上がったときは僕もビックリしましたけどね(笑)。最初、『フラッシュゴードン』は頭になかったんです。ビクターさんとの打ち合わせでは、当時『カウボーイビバップ』が調子よかった頃ということで、ちょっとヤバい雰囲気もありました。こっちはロボット活劇をやりたいんだけど、この人たちは高尚なところを見ている――ってことに気付いて(笑)。イラストにあった洋画の空気だけ見られて、方向がオシャレなジャズって感じで。で、雑談になったところで『サンダーバード』とか僕らの世代の共通の話題をチラホラさせてくうちに「『フラッシュゴードン』好きだったなぁ」ってパッと言っちゃったんです。そんな流れでオープニングのデモが出来て……それが今2ndのオープニングのカップリングとして聞けるNGテイクでした。その辺から私たちも壊れ始めて(笑)、具体的にもっとパンチが欲しいよねとか、SE入ると格好いいですよねと言ってるうちに完成しちゃったんです。当時は、もうこれがTVで流れる怖さはどっかいってましたね(笑)。それでも画が付けば何とかなるだろうって思ってたら……あのOPが!(大笑)。最初は片山氏も、カーチェイスから始まって地面から手が出てくるとか、派手なSEが付くからどうだろうって言ってたんですけどね。

BGMが佐橋氏に決まったのは、片山氏から借りた『星獣戦隊ギンガマン』のCDがきっかけでしたね。その中の一曲に、私の好きなダニー・エルフマンな雰囲気のモノがあって、もしかして洋画のテイストがわかる人なのではって思ったんです。それで片山氏の豊富なライブラリーからいろいろ借りて聞いているうちに、この人だったらとビクターさんに勧めました。洋画を意識しながらも海外テレビドラマの雰囲気で行きたい――あんまり肩肘張らずにビッグバンドを使った感じの『スタスキー&ハッチ』とか『ジョン&パンチ』『Aチーム』のようなノリがロジャーの活躍に似合うかなって言ったんです。そうしたらビクターさんもようやくわかってくれたらしく「ジャズばかりじゃないですね」と(笑)。

ビッグオーはロボット活劇であるし、お約束の"燃え"な感じの曲も欲しかったので佐橋氏はまさにピッタリでした。1stではタイミング的に難しかったんですけど、オープニングを佐橋さんにアレンジしてもらって劇中でも使いたかったなって今でも思いますね。

音つながりの話で言うと、企画時から効果音でもこだわりを入れようと思っていました。音響監督の鶴岡氏と最初に打ち合わせたときにも、メガデウスのSEはモビルスーツのようなものではなく、ビッグオーならではの音を作って欲しいとリクエストしました。それでああいったSE(足音など)になったんです。他にも、例えばロジャーのテラスのシーンなら外を救急車が通ったりするような画面に見えない雑踏の雰囲気が欲しいとか、警察関連のシーンでは英語による無線が聞こえるといった感じに、と。とにかく雰囲気作りを徹底して欲しかったんです。ロジャーとダストンの会話以外に聞こえるのが英語でも、あの二人は吹き替えだからいいんだよってくらいに割り切ってましたから(笑)。日本の中で聞こえるような音を極力なくしたかったんですね。画を見てわかってくれると思ったんですけど、それでも口酸っぱく言ってました。だからダビングなどに行くと鶴岡氏から「来たよ、スーパーバイザーが」って言われちゃってました。うるさい奴だと思っていたんでしょうね(笑)。

——スーパーバイザーっていう役職自体、他にはないものでしたからね。

さとう　サンライズでも珍しかったですね。

2ndシーズンへの関わり方は……どこか微妙な感じでしたね

国内と海外ではその捉え方が違うんですが、僕はアメリカのスーパーバイザー的な役割をしていたつもりです。ある部分の権限などは監督より上だったりするし。それに予算の割り振り方も難しかったと思います。振り返ってみると、1stはこれだけやらせてもらって嬉しかったし、その分こだわりきれたかな、と。レイアウトの描き方ひとつとっても、合作的なカメラワーク——日本では消失点があって、カメラを振るとパースが変わらず理にかなっているモノなんですけど、合作ではカメラを振ったら撮りたい画に変形させていく——ということもできたし。

とにかく過剰なほどの書き込みや動きで見せないとユーザーが満足しないんじゃないのって思われていたときに「これでいい」っていうのが私の中にはありましたから。目の中のハイライトを取ったのも、あった方が華はあるんだけど、他の作品でみんなが目のディティールを一生懸命描いてるのを見て、目の中なんてつぶしていいじゃんっていう開き直りだったし。あと目に関していうと、その演技にも注文を付けましたね。昨今のアニメは男女関わらず、必ず目パチを一回入れてから振り向くっていうのがあって、もうそれはいい加減にしようよって。ですから、ドロシーはアンドロンドということもあるんですけど、目パチが存在しないキャラだと指定しました。動きにしても肩から入って首を回すんじゃないってことを意識してみようと。

——ドロシーといえば、目の下のクマも他にはないものでした。

さとう　早過ぎたんだけど……今でも早過ぎてるかもね(笑)。実写でアンドロイドを表現するとき、目の下にシャドーを入れたりする、あの雰囲気なんです。ティム・バートンの作品などでもそうだと思うんですけど、カルト系の女優さんであああいうのありますよね。ハイライトを取るのも記号のひとつだったんですけど、でもここまでやれば他でやる奴もいないだろうし、最初で最後みたいな不安もあったけど。アメリカでも通じているようなので良かったんじゃないのかな。

——2ndシーズンについてはいかがでしたか?

さとう　2ndは微妙な感じでしたね……。制作が決定したっていう話が来たのがメインの3人の中で最後だったんですよ。……01年の年末かな?　深夜に帰宅したら、うちの妻が起きていて「怖いよ、こんなものが来てる」ってFAXを見せるんです。でそこには「あなたがやらないと『ビッグオー』は始まりません。小中・J・千昭」って(笑)。それが2ndの件を聞いた最初でした。

——確かに事情を知らない人が見たら怖いかも。

さとう　片山氏や小中氏は01年の春くらいから知っていたらしいです。で、それからサンライズで打ち合わせをやるから来てほしいって言われたんだけど、別の仕事が忙しくて行けなかったんです。後日私が行ったときはすでに14話のプロットがほぼ出来上がってました。スケジュール的にはアメリカ側からの要請もあったでしょうし、しょうがなかったんですけどね。この頃、2ndはお断りしようかと思ったんです。スケジュール的にも無理そうでしたし、モチベーションが違うところにあったのと、準備のサイクルに付いていけませんでしたから。実際、「前の13本という下地があるんで大丈夫では」とも言ったんですけど……1stシーズンの時から待っていただいたファンの方たち、アメリカのファンのリクエストにも答えてあげたいと思って、それから2ヶ月後くらいに参加することを決めました。

その時、片山氏と小中氏の間ではシリーズ構成はほとんどできていたと思います。可能な限り1stの雰囲気からずれないように僕から希望を出させて欲しいということは言いました。でもファーストほど深くは作業できないので曖昧な感じでの参加でしたね。自分の中で整理できていない部分もありましたし、それにもう一方で作業していた**実写の方**(※6)がやりたい放題っていうのも大きかったです。こちらはパターンでなければ何でもOKっていうスタンスでしたからね。スタジオのスタッフも1stの時とは違いましたし……それでも1stが好きな人に参加して頂いたんだけど、1stのテイストからずれないようにするのが大変だったようです。またデザインもクリンナップや衣裳違いなどは手伝ってもらったりもしました。

作業していてもどこか視聴者と同じような感覚だったのが辛かったですね。もちろんコンテとか送られてくるんだけども、1stのようにチェックするというよりはホントに見るだけっていう感じだったし。スケジュール的にも限定されてましたからね。

それでもギリギリ自分でコントロールできたのが18話です。今いるスタジオ(タツノコVCR)で一本制作を受けたんです。プロット段階で意見も言えたし……例えば日本企業が作った合体ロボット(ベック・ザ・グレートRX3)にしても小中氏はゲッターロボみたいなのを連想してたみたいなんですよ。でも今、合体ロボっていったら戦隊シリーズのアレでしょってことで(笑)。アメリカでもポピュラーだし、日本でしか判らないものじゃなくなってますからね。合体パターンもコンテを描いてもらった米たに氏が戦隊好きなので、あなったんじゃないかな。それにあの回では、ドロシーのしゃべりの間も少し変えてます。2ndの初期は多少人間っぽくなってしまっていたので、セリフ尺の許すかぎりのところでブレスをずらしたりしたんです。アフレコで矢島(晶子)さんが言わずともそれを理解して、芝居を変えてくれたのは流石だと思いました。

作画面では羽山(賢二)氏も『マジンカイザー』のあとで絵柄の切り替えが大変だったと思うんだけど……影も極力付けないようにできたし(含笑)。でも「何で20話のボナパルトを描かせないんだ。ああいう美味しい回がいいんだ!」って言われて……あれ(18話)は違う面白さなのに(笑)。あとは、「俺にビッグオーをやらすなよ(笑)」って言う(まさひろ)山根氏との駆け引きかな(笑)。片山氏や私にさんざん言って入れたのは、ビッグオーがオーサンダーを撃つところで、1カット短く入る顔のアップですね。なぜ必要かと聞くと「役者として、一発顔のUPが欲しい」と。「あんた役者やねぇ」と思いましたよ(笑)。でもそれがあったので、バンクに見えなかったのはよかったですね。

あとはデジタルを逆手にとった演出を提案したり、ビッグオーの歩き方なんかがこだわった部分ですかね。また、スケジュールの合間を見てこっそりやったのは、メカ作監の桝田(浩史)氏のコンテに絵を描き込んでアングルや間を指定したり……。「これでやりたまえ」って言ってね(笑)。

何だかんだ言っても、2ndは6stのスタッフの力が大きかったと思います。全体を通して見ると片山氏と小中氏の『ビッグオー』になったかな、という感じですね。思うのは、1stのすぐあとに作っていればこういう流れにならなかったかな、と。例えば海外ドラマのように、ひとつの大きな事件を解決して、いつもと変わらないような終わり方で、3rdシーズンが作れそうなというものになったのではと思います。2ndで全てを解決するというのはスポンサー側からの要請だったというのもあったと思うんですけどね。

——改めて振り返って、『ビッグオー!』という作品はいかがでしたか?

さとう　ロボットアニメとしても、またテレビアニメとしても早かった部分はありますが、ビジュアルの組み立て方など、一石を投じたものにはなったと思います。

1stシーズンの時はいろいろありました。バッシングも多かったですけどね。『エヴァ』とも違う、スパロボでもない。カッコつけてんの?　って素直に見てもらえなかったんです。また本来は26話構成で2話で1本の話をという予定だったのが、13本になった段階で1話完結になって。それでもエピソードを重ねていって、バラエティ感は保てたかなって思います。結果的にはとっつき憎いキャラクターを13話かけて馴染んでもらえたっていうところでしょうか(笑)。

思えば、『ビッグオー』は洋画好き人間のこだわりから生まれた不思議なムードが漂う硬派なアニメでしたよね(笑)。私はロボットアニメであろうとキッズアニメであろうと作品が持つムードは大事だと思っています。これに限らず私の今の作品でもそうなんですけど……架空の世界に視聴者をいかに引っ張り込むか、またこの世界はいいな、と思ってもらえるようなフィルムをこの時から探っていたような気がします。



さとうけいいち

さとうけいいち◆1965年12月18日生まれ。お笑いを目指しつつも、舞台美術などを経てアニメ界へ。本作にはコンセプトワーク、スーパーバイザー及びデザイン画で参加。現在は「爆竜戦隊アバレンジャー」のデザインワークスのみならず、タツノコVCRにて初の監督作となる「鴉～KARAS～」を2003年末に向け製作中。

【※5…「スーパーロボット レッドバロン」。73年に放映された実写ロボット作品。レッドバロンを含め、ロボットのデザインを野口竜氏が担当】

【※6…さとう氏はここ数年の東映・スーパー戦隊シリーズのデザインワークスに参加 話に上がったのは「忍風戦隊ハリケンジャー」のこと】

Kazuyoshi Katayama

【監督】片山一良

ロボットアニメの現状に対するアンチテーゼなんです

―まず、本作の企画の出発点からお聞きしたいのですが。

片山　もとはといえば、本作のスーパーバイザーであるさとうけいいちがですね、サンライズの別の仕事に関わっているときに、ちょうどバンダイ本社から出向してきていた泉さんという現場のプロデューサーと出会うところから始まるんです。さとうけいいちというのがこれまた無類のオモチャ好きでして、二人でオモチャ話で盛り上がっているうちに意気投合して思い立った企画なんですよ。これまでのロボットアニメの作り方というのは、スポンサーの意向に沿う形でキャラクターデザインをやって、その玩具の展開に合わせて番組内で活躍させる、という図式がルーティンとしてできあがっているじゃないですか。逆を言えば、そこさえしっかり押さえていれば、あとは何をやってくれてもいいみたいな部分もあるんですけど。ですから、マーチャンダイズありきのロボットがあって、そこにアニメーターたちが自分たちの思いを込めていく形なんですね。ところが、子供の頃からロボットアニメに慣れ親しんできて、そのオモチャを愛しすぎているさとうけいいちのような人間がですね、自分たちがかっこいい、こんなオモチャが欲しいと思えるロボットをデザインして、それを自分たちの手でフィルムにするような流れを提案したいと考えたわけです。要するに、アニメを制作する現場サイドが、玩具展開も含めたアニメーションの企画を立ち上げて、じゃあ、監督を誰にしようかということで、さとうけいいちの知り合いである片山一良の名前が挙がったという。

―さとうけいいちさんからの口説き文句というのは？

片山　コンセプトそのものが面白かったこともあるんですけど、さとうけいいちから「俺たちがデザインしたロボットのオモチャが、オモチャ屋の棚の一角を占めるのを見たくない？」みたいなことを言われてですね、そんなことを言われたら、もう……ねぇ（笑）？　ボクもロボットオモチャに慣れ親しんできた人間ですし、これは最高の殺し文句なわけですよ。子供の頃に憧れたオモチャを発信する側に、遂にオレも登りつめたか、みたいな（笑）。と言っても、この頃はまだ夢のレベルでしかなくて、ちゃんとした企画の形にはなっていませんでしたけど。

―企画に参加されることになって、最初にされたことというのは？

片山　やりたいことははっきりしていたんですけど、とにかくイメージでしかなかったんですね。最初にさとうけいいちと泉さんの間で出ていた話は、バットマン、この少し前にティム・バートンの『バットマンRETURNS』が公開されたのもあって、ああいったダークヒーローが跋扈するような世界はとても魅力的だし、日本でも認知されてきている、さらにちょうどこの時期、海外アクションフィギュアのブームが起きていて、この波に乗る形で、自分たちの考えたロボットのフィギュアであったり超合金を出せればいいなと。ちなみに、彼らがイメージしていたロボットオモチャというのは、ガンプラであったり合体ロボのような仕様ではなくて、一個の単体として存在感のあるものだったんです。そう考えたとき、作品のコンセプトとしてメーカーを説得できるキーワードが、先のティム・バートンの『バットマン』だったわけですね。ああいった世界の中で巨大ロボットが活躍する話を作りたいと。それで、まずは作品を売り込むための企画書を作らないといけない、だけど書類だけではイメージが伝わりにくいから、より強くアピールする材料としてストーリーボードなりイメージボードを描こうと思うわけですよ。ところが、ちょうどその時期、さとうけいいちが『シティーハンター』のスペシャルをやっていて、描く時間がなかったんですね。「頼むから、描いてくれよ」と言われて、ボクはそこから本格的にこの企画に関わることになったわけです。

―バットマン的な世界観から、どのようにイメージを膨らませていったのですか？

片山　まず生まれたのが〝ドームシティ〟という世界観ですね。バットマンの活躍するゴッサムシティって、なんの理由付けもなく暗い世界になっていますけど、それをそのまま持ってきたら、単なるパクリでしかないわけです。だったら少しは理論武装をして、世界が暗いのは何らかのカタストロフが起きたために核の冬のような状況になっているからだと。そんな世界を生き抜くために人は街をドーム化している、ということを考えたわけです。さらにそこからイメージを広げて、ドーム内で暮らせるのはある程度裕福な層だけであり、その他の貧困層はドーム周辺に寄生するようにして暮らすしかない、といった想像をしたりしてね。

―それでは、作品世界を作る手順というのは、まず玩具にしたいロボットがあり、次にロボットが活躍する世界を考えて、キャラクターはその後だったということですね？

片山　そうです。主人公のロジャー・スミスについては、やっぱりブルース・ウェインが元ネタになっていて、無条件に巨大ロボットを所持できるというのは、ある程度は金銭的な裏づけのある連中だろうということです。これはちょっと短絡的な結び付け方ですけど、もう一つ別の主人公像としてあったのが、ロボットアニメの現状に対するアンチテーゼなんですね。今、ロボットを操縦するキャラクターの主流っていうのは、少年かボインのお姉ちゃんでしょ？　特にこの頃は『エヴァンゲリオン』の余韻をみんなが引きずっていて、少年少女が思春期特有のモラトリアムを抱えて、苦悩しながら搭乗するものが多かったですから。この流れ一つに終わってしまいたくはなかったですし、そのためにも正反対に位置するような主人公を提案しようというのが、暗黙のうちにボクとさとうけいいちの間にありました。そんなわけで、ロボットを颯爽と乗りこなす、あのようなキャラクターに落ち着いたわけです。これはなにもキャラクターに限ったことではなくて、ロボットのデザインや世界観にしても、当時、主流とされていたロボットアニメのイメージにとらわれないものを、というモチベーションは強くありましたね。そもそもロボットアニメというのは、ロボットという存在をリアルに突き詰めていくことで進歩してきた面もあるわけですよね。ただ、その結果として、ちょっと頭のイッちゃったお爺ちゃんが個人レベルで、なおかつ人知れずロボットを完成させるっていう昔ながらの話の作り方が、作品のリアリティと乖離し始めて、結局は軍隊や大企業が開発したものという、だんだん規格化された工業製品のようなものに納まってしまっているような気がしてたんです。そういったものにはしたくなかったですし、ブロックパーツの塊のようなロボットもやめようと。それとちょうどこの前に、ボクもさとうけいいちも関わっていた作品で『ジャイアント・ロボ The Animation』というのがあって、これとも違ったものにしたいと思っていました。当時、何が怖かったかというと、二人以外にも『ジャイアント・ロボ』に関わったスタッフが多かったですから、「あの『ジャイアント・ロボ』のスタッフによる最新作」みたいな売り方をされる可能性があったことなんです。だから、ロボットのシルエットや演

出にしても、意図的に変えていこうと。既存のロボットアニメの流れに逆らいつつ、『ジャイアント・ロボ』を見てくれたファンをいい意味で裏切れるような作品と言いますか。

——企画が通るまでは、かなり長い道程たったようですね

片山　95年の後半くらいには企画が立ち上がっていたので、最低、3年以上は掛かってますよ。それで96年か97年にボクがサンライズで『センチメンタルジャーニー』（※1）をやって、その翌年くらいに『ビッグオー』にゴーサインが出たと記憶しています。

——当初の企画意図と違って、目立った玩具類の展開がなかったというのは？

片山　最初に企画を売り込んだのが、バンダイの玩具第一事業部なんです。それで、当時の泉さんの話だと「企画さえ作ってくれれば、あとはもう任しといてくださいよ！」みたいなノリだったんですよね。ところがいざ蓋を開けてみると、「確かに面白い。やりたいことはわかる。だけどこの商品が大ヒットすると思うか？」と言われて、見事返り討ちにあってしまったわけです。はじめからオモチャにすることは想定していましたし、企画の段階でいろいろとギミックも考えていたんですけどね。それまでの自信は、単に熱に浮かされていただけだったという（笑）。ただ、幸か不幸か、バンダイグループは他にもいくつか部署がありますから（笑）。玩一がダメならと模型のホビー事業部に出向いたわけです。前もって単品ではなく金型の改修で補えるようなバリエーションがいくつかないとダメだという話を聞いていたので、それで急遽、プレゼンテーションの前に作ったのがビッグデュオとビッグファウ（※2）。だけど、これまた返り討ちにあってしまい（笑）。「もっと『ガンダム』みたいなものは作れないの？」なんて、『ビッグオー』のアイデンティティーを根幹から揺るがすようなことまで言われる始末でした（笑）。それでホビー事業部の芽も消えまして、最後に救いの手を差し延べてくれたのがバンダイビジュアルだったというわけです。

——ビッグオーが使用する武器は、そのころすでに考案されていたわけですか？

片山　だいたいはそうですね。オーサンダーは制作中に考えたものですけど、それ以外はだいたい考えてました。ファイナルステージにしても、当時からあの胸の部分になにかある、という設定自体はあったんです。ただ、なにがあるのかまでは考えてませんでしたけど（笑）。初期の頃は与太話で強化パーツも付けようか、みたいな話も出ましたけど、それをやるとオリジナルの強さが否定されちゃうんですよ。強化パーツを付けないと勝てないロボットってなに？　みたいな。特にメガデウスっていう存在自体が選ばれた者しか操ることのできないカリスマ的な要素を持っていますし、それが強化パーツを必要とした瞬間、カリスマでなくなってしまうような気がしたんですだいたい、ロボットアニメの王道というのは、ロボットそのもののパワーに主人公の知恵と勇気とウィットとユーモアが合わさってピンチを切り抜けていくものじゃないですか（笑）。強化パーツをどんどん出してパワーアップを図っていくようなインフレーションはもうやめましょうと。はっきり言って、銃を持つロボットはロボットじゃない（笑）！　くらいの強い意志のもとにやっていましたから。

——アメリカのカートゥンっぽい雰囲気も狙いで？

片山　これも企画を立ち上げる直前に日本でもテレビ放送されていた『バットマン Animation』を見ていて、ああいったシンプルな作画に影響を受けてますね。当時の傾向としては作画もリアル志向に行き着いていた感がありましたから、やっぱり流れに逆らってしまおうと。いっそのこと細かいディテールの線はそぎ落として、むしろ微妙なアニメーションの動きや演出の見せ方でディテールを作ろうということですね。

はっきり言って、銃を持つロボットはロボットじゃない（笑）！

——背景をスタジオ美峰さんに発注される際にも、『バットマン』の本を参考資料としてお渡しになったとか。

片山　キャラクターだけカートゥンっぽくしても、背景とうまく馴染んでいなければ、非常に浮いたものになってしまいますから。画面全体を統一されたコンセプトでデザインするための手っ取り早いイメージとして渡したわけです。美峰さん自体、非常にリアルな背景を描けるところですし、ある意味、リアルとは違ったテイストを持ち込んでもらうための決断を迫るアイテムといいますか。

——1950年代あたりのニューヨークを舞台設定として選んだのは、キャラクターとの相性が一番しっくりくるという判断ですか？

片山　そうですね。あの時代って、悪が悪であって、善が善であるような、古き良き時代的なイメージの刷り込みが頭の中にあるんですよね。それは見る側の人もイメージとして持っているものだと思うし、見たこともない近未来的な建物や全身密着の服を設定するのと違って、細かい説明をしなくても作品の雰囲気を掴んでもらえるかなと思って。

——ロジャー・スミスはどことなく桑田次郎系ですよね？

片山　最初にキャラクターを作り上げるときに、脱Gロボを目指しながらも、シンプルなラインということでそれを引きずってしまっていたんですね。だけど、ここで横山光輝的なラインを持ってきても、「Gロボ再び」と言われるのがオチじゃないですか。かといって石ノ森章太郎もリスペクトされつくしていて、もはや新鮮味に欠けると。参考になるラインを持つ作家で誰か残っている人いないかな、と引き算式に考えたところですね、「そういえば、桑田次郎がいたよな」みたいな。ボクが演出のコンセプトとして考えていたことに、50年、60年代のアニメーションの黎明期のような雰囲気を今のアニメーションのスタイルに落とし込んでみたいというのがあったので、その当時に『8マン』がアニメ化されていたりもする桑田次郎はもってこいだなと。それで『8マン』のコミックを買ってきて読んだりもしたんですけど、シンプルかつシャープな線で描かれているのに存在感があって非常にかっこいいわけですね。「これだ、これ！　まだ誰も使ってないし！」みたいな話になって、めでたく決定（笑）。あのタッチにはアメコミヒーローっぽいバタ臭さもあって、今のアニメファンやマンガファンにとっては逆に新鮮なタッチになりうると思いましたし。

——小中さんが制作に加わられたのは、企画にゴーサインが出た後とのことですが。

片山　そうなんです。それまではちょっと別の方にアイデア出しなどで協力してもらっていたんですが、タイミング悪く別の仕事が忙しくなってしまって。それで別の方を立てなければいけないということになって、ちょうどその頃、平成ウルトラシリーズにはまっていたもので、そのシリーズ構成をやっている小中千昭というシナリオライターが面白いのではないかと。それでさっそく相談してみたら、快く引き受けてくれまして。

——小中さんが加わったことで、なにか新しいアイデアが出たりも？

片山　もともとあった作品のコンセプトというか、太い幹の部分はそのままなんですけど、「40年前の記憶を失った街」という設定は小中さんのアイデアです。ロボットアニメのルーティンワークとして、ロボットの誕生であったり、その世界の成り立ちのような部分を説明する必要があるじゃないですか？

　それを説明せずに済む設定として、小中さんからそういった提案があって、いつからロボットがあるのか誰も知らないし、なんで自分がロボットに乗れるのかすらわからない世界にしてしまおうと。こちらとしても「そりゃいいや！」といった具合で、それに乗ったわけですね　ただ、その時点では、なんで記憶喪失なのかすら考える必要もないと思ってましたから、後々になって大変なことになるわけです（笑）。要は、お伽話的な世界なんですよ。「昔々、あるところに浦島太郎という若者が」みたいなくだりがありますよね。その「昔々」について「いつなんだ？」と詮索する人は誰もいないわけじゃないですか。むしろ、そんなことどうでもいいわけで、それくらい曖昧な語りはじめの言葉として、「40年前の記憶を失った街」という設定が効いてくれればいいや、くらいにしか思っていませんでしたから。

——最初は全26話の予定だったそうですが、それが半分の1クールになった時点で、なんらかの軌道修正は必要とされましたか？

片山　あまり影響はなかったですね。例えば海外のドラマって、いきなり始まって、いきなりいつでも終われるような作り方になっていますよね？　連続劇というより、毎回のバラエティで見せていく感じ。そんな風に捉えていた作品なので、いつ終わってもいいし、いつ再開してもいいぐらいのつもりで、『ビッグオー』の世界観の中で自分たちのやりたい話を好き勝手に出し合っていたような感じでしたから。ただ、全体の構成を見る小中さんには、多少の影響はあったかもしれませんね。

——シリーズを続けていく中で、思わぬ成長を遂げたキャラクターはいますか？

片山　そもそもボクは、R・ドロシーというキャラクターをそんなに重要なキャラクターにするつもりはなくて、むしろロジャーの真面目なボケに対してアンドロイドとしてシニカルなツッコミを入れるくらいの関係性、ストーリーにおけるアクセントのような存在でいてくれればいいと思っていたんです。それなのに、ファーストシーンでは4人のライターに脚本をお願いしましたけど、彼らが揃いも揃ってドロシーに肩入れした脚本を上げてくるものですから、どんどんドロシーの比重が大きくなってしまったんです（笑）。終いに

【※1　'98年4月から7月にかけて放映されたサンフイズ制作のTVアニメ。全12話】【※2　当初のネーミングは「ビッグフォウ」】

40年前の記憶がないという"設定"で作られた世界なんです

は「ロジャーとドロシーの恋の行方は?」みたいなことをアニメ誌に書かれる始末で、こっちとしては「そんなものはない!」と(笑)。確かに疑似恋愛的なシチュエーションはありましたし、視聴者がそう感じるのは自由なんですけど、最近のアニメ誌って、番組内ではもちろん、制作スタッフすら公に発表していないことまでしっかり裏読みして、懇切丁寧に書く傾向があって困りますね(笑)。それを止めなかったボクも悪いんですけど。ホントはもう少し踏み込んだ描写も脚本段階ではあったりしたんですけど、そこは演出の時点でギリギリ削ぎ落としたりもしています。

――最終話の脚本では、ロジャーとドロシーがマウス・トゥ・マウスをするシーンもあったみたいですし

片山　ええ。最初にシナリオを読んだときは、あれでもいいと思ったんですけどね。でも、ちょっと待てよと(笑)。ここでロジャーとドロシーの関係を恋愛関係として見ている視聴者の思惑通りにしてしまうと、その時点でこのキャラクターは終わってしまうんじゃないかと思ったわけです。変な話、男と女の関係って、寝るまでが楽しくて、寝ちゃうと覚めてしまう部分があるじゃないですか。ロジャーとドロシーにとってキスというのは、それくらいの意味を持つもので、あれをやっちゃうと二人の関係の終わりを意味するものになってしまうのではないかと思ったんです。万が一、物語に先があったとして、それまでのような二人の関係が保たれたとしても、視聴者の頭の中には「26話でチューしたじゃん!」という事実がどうしても付きまとうわけですから。ところがボクがロジャーとドロシーの関係を深めまいとすると、小中さんは今度、エンジェルをロジャーに接近させて抵抗を始めるわけですよ(笑)。小中さんとしては、「物語を突き動かすのはリビドーでしょう」ということだったみたいですけど(笑)。

――主人公のロジャーはどうですか?

片山　ロジャーも最初は典型的なハードボイルドなキャラクターにするつもりだったんですけど、いかんせん声の宮本充本人が非常におっちょこちょいな関西人なもので、それがキャラクターに乗り移ってしまいました(笑)。いくらクールに演じていても、仕草や言葉の端々にその性格が出てきてしまうんですよね。

――宮本さんをロジャー役に抜擢されたというのは?

片山　これもやはり、当時のアニメ的でないことをやりたいという姿勢の一環で、クールで二枚目な男性キャラクターにはこういう声優さん、みたいなルーティンを裏切りたかったんです。それでアニメとは違った畑から探そうということで、洋画や海外ドラマの吹き替えをやっている方にお願いしようと思い立ったわけです。それからというもの、テレビの洋画なんかを意識して見るようにしていたんですけど、そのときちょうど『ファーム』という法律事務所を舞台にした作品をやっていて、トム・クルーズの吹き替えを担当していたのが宮本さんだったんですね。弁護士と交渉人で、クールかつ熱血なロジャーのイメージにも通じると感じたので、「いままでのアニメにはない二枚目の声だし、これはいい」と思ってお願いしたわけです。ただ、その後になって、実は『こち亀』の中川巡査の声をずっとやっていたことが判明するわけですが(笑)。まあ、アニメの主役自体は初めてだったらしいですけどね。宮本さんって、ボクと年がほとんど変わらないんですよ。それこそ四十代半ばに届くか届かないくらい。それで開口一番「まさかこの年でロボットアニメの主役をやるとは思わなかった」って(笑)。これはセカンドシーズンになってからの話ですけど、アレックスをやった石塚運昇さんも収録後に「まさかこの年でロボットに乗るとは思わなかった」と笑ってました。確かにそうですよね。『カウボーイ・ビバップ』などで渋い大人で売ってらっしゃった方が、「ビッグファウ、アークション!」とか言っちゃってるわけですから(笑)。でも、その意外性が面白いんです。役者さんにも自分のキャラのルーティンを壊して欲しかったですし。

――セリフ回しが独特ですよね。

片山　これは小中さんの仕事ですけど、どういう口調が英語っぽく聞こえるかといえば、やっぱり翻訳調だろうと。おかげで声優さんはえらい苦労をしていたようですが(笑)。ドロシーの喋り方なんて、感情の起伏がない分、余計に中学生が英語の教科書を直訳しているのを聞いてるみたいで(笑)。

――1stシーズンがああいった形で幕を閉じて、続編をやりたいという意志はありましたか?

片山　なかったです(笑)。というより、あると思いませんでした。1stの時は13本作るのでスタッフ全員ヘロヘロの状態でしたし、とにかく終わらせたい、駆け抜けたいみたいな思いが、特に終盤は強かったですからね。だから最後も一番美味しいところでスパッと切ってやり逃げ状態(笑)。そんなわけで、続編をやろうものなら、その落とし前をつけなきゃいけないですから。

――じゃあ、2ndの制作が決まったときは?

片山　寝耳に水ですよ。ただ、とりあえず14話の構想だけはあったんです。それはものを作る人間の個人的な楽しみというか、習性でして、シリーズが終わった後、残尿感のように作品のその後について思いを巡らせることがあるんですよ。ですから14話に関しては、その構想を素直に形にした感じです。それ以降はなにもありませんでしたけど(笑)。ですから、シナリオ会議で小中さんと二人で話していくうちに、だいたいこういうことだよね、みたいなものが見えてきた感じです。小中さんの方でうまく風呂敷を広げてもらいつつ、ボクがその風呂敷を小さくしたり、形を変えたりしてバランスを取っていった感じですね。一応、話の行き着く先としては、"物語の主人公であるというのはどういうことなのか?"という漠然としたイメージがあって、それをボクから小中さんに問題として提起して、やり取りを重ねるうちに落としどころが見えてきたというか。ただ、1stの時に好き勝手に出したいくつかのサインを拾い集めて、まとめていくという作業はかなり大変でしたね。

――最終話について、最後、あれは別の物語が一から始まるという解釈でよろしいのですか?

片山　そうです。簡単に言ってしまうと、そもそもパラダイムシティというのは誰かがクリエイトした世界であり、そこの住人たちに40年前の記憶がなかったとしても、記憶がないということ自体に意味があるわけじゃなくて、世界そのものが40年前の記憶がないという"設定"で作られたものだったという話なんです。その中で、自分たちが暮らしている世界が誰かによってクリエイトされたものだと気付いたのがゴードンであり、そのクリエイターを見つけ出して交渉してくれるように頼んだ相手がロジャー・スミスだったわけですね。クライマックスのシチュエーションは小中さんの脚本とはちょっと変わっていて、最初の小中さんの脚本ではエンジェルが巨大な天使になって降りてくるというものだったんです。ただ、アニメにするとちょっと抽象的だと感じたので、パラダイムシティがリセットされていく危機感をより強く感じられる具体的なイメージとして、ネガティブな存在が現れてすべてをイレースしていくような展開に変えています。

――その鍵となったエンジェルというキャラクターについては?

片山　最初はまさに峰不二子的なキャラクターで、都合のいいときに登場して主人公を翻弄するような、憎めない子猫ちゃんみたいな感じで考えていたんです。番組の華であって、それ以上でも以下でもない。それが最後は作品世界を背負う存在になってしまいましたからね。結局は、エンジェルというクリエイターが自分の創ったキャラクターであるロジャーに恋をしてしまった話なんですよ。本編中では具体的に語られていませんけど、ホントはロジャーの近くに行きたいんだけども、そこはクリエイターのプライドとして行かなかったわけです。それで自分の代わりにロジャーの側にいる存在としてドロシーを創ったんですが、逆に彼女の存在に嫉妬してしまったことで自己矛盾を抱え、結果、自分がクリエイトした世界の中にサイコダイブしてしまったという。ゆえに、あの世界の中でなんの脈絡もなしに都合のいい場面に登場して、時に物事の進行を促すような助言をロジャーに対してできるわけです。なおかつ、自身が悲劇のヒロインになれるようなシチュエーションも無意識のうちに用意してしまっていたという。ただ、自分でクリエイトした世界の完全な住人になってしまうのはマズいですから、背中のアザというフェイル・セーフを作ってですね、そのアザの意味を理解する者が現れたときにメモリーの世界から現実世界に戻るようなシステムになっていたんです。それで自分のクリエイトした世界がいよいよ破綻し始めたというときに、その役回りとしてヴェラが現れて、彼女をメモリーの世界から解放して正気に戻したわけです。ですから、あのクライマックスというのは、メモリーの世界に囚われるのを阻止するために世界そのものをリセットしようとするエンジェルと、これを食い止めようとするロジャーという構図なんですね。結果、ロジャーが勝ったことで、ああいったエピローグになるわけです。

――ゴードンとロジャーは40年前に契約を結んでいたわけですが、ロジャーはその頃から見た目的に年を取っていませんよね あれはエンジェルにとって特別な存在だったからですか?

片山　そういうことでいいと思います。いわゆるアンタッチャブルな存在にしてしまったんですね。ゆえにロジャーはあの世界のシステムに囚われない、自由な行動を取れるわけです。

――最終話に挿入される調整室のシーンで

「今しかねぇんだ。ヤルぜ!!」みたいな勢いはありました（笑）

すが、あれは小中さんのシナリオにはないものです　あのシーンにはどういった意図が込められているのですか？

片山　あそこでモニターを見ているのが正気のエンジェルなんです。よくある夢オチにはしたくなかったですし、誰かがクリエイトした世界であることを明確にわからせるためにはあれしかないと思って。それ以前に、ネクロマンティオは地下の荒れ果てたスペースにセットが建っていることになっていたんですが、テレビスタジオのセットとして自分の生まれ育った家が建っていた方がショックがデカいと思って、そうした経緯もあったので、この流れで調整室のシーンを入れ込めば、きれいにビジュアルが繋がるだろうと。ですから唐突に調整室を入れたつもりはなくて、その前から種は撒いていたわけです。それに小中さんのシナリオにもたくさんのメモリーが投影される行があって、これを汲む意味でも、たくさんモニターがある調整室はうってつけだと思ったんですけど。ただ、そこに映っているロジャーの映像については、クリエイトされた二次元から三次元世界への反乱と思っていただいてもいいし、その場にいる正気のエンジェルが見た幻想と思ってもらってもいいし、見る人それぞれの解釈をしてもらえればいいと思います。あそこでエンジェルの肩をたたくロジャーらしき男性についても同じです。真実なのか幻なのか、どちら側にもとれるようにはしてあります。

――調整室に置かれた『メトロポリス』は著者がエンジェルとなっているわけですが。

片山　つまりはあれが台本だったわけです。それをなぜかゴードンという役者だけが手にしてしまい、自身が知り得たことを書き留めていたわけですね。ゆえに彼の知り得ない後半部分は白紙状態だったわけです。フィリップ・K・ディックという作家がいますけど、自分が認識している世界やメモリーの真実を解き明かすことをテーマにするに当たっては、やはりディック的な世界に行くしかないだろうという思いはありました。ディックの作品はいくつも映像化されていますけど、肝心な部分を避ける形でアクション映画になっていたりするじゃないですか。映像作品としては踏み込みづらい世界ですけど、あえて自分なりに挑戦してみたいという気持ちがありました。"思い出の映像リスペクト大会"という、これとはまた別の次元の楽しみもあったわけですが（笑）。

――確かに『ビッグオー』は、60年、70年代のアニメや特撮からのインスパイアがひとつの味となっているわけですが、片山さんが意図的に入れ込んだ要素はありますか？

片山　まず『スーパーロボット　レッドバロン』という特撮ロボットものがありまして、あの辺の雰囲気とか……野口竜的なデザインについては、あれはさとうけいいちのせいですね。ボクもさとうけいいちも大好きだった作品ですし、この辺は阿吽の呼吸というか（笑）。それと20話に異国のメガデウスのパーツが合体したロボットが出てきますけど、シナリオには「三体のロボットが合体したモノ」と書いてあるだけなんですね。それで「パーツ飛ばして合体させようか？」「じゃあ、やっぱりアレだよね！」みたいな（笑）。そのうえ、前後編のつなぎすらアレですから。あの回を担当した演出家は、一生懸命『セブン』のDVDを見ながら研究してましたよ（笑）。それとあのシーンっていうのは、池に二体のロボットが映ってないといけないんです。まあ、いけなくはないんですけど、映したいじゃないですか（笑）。だから美術設定の打ち合わせのやり取りでも、「ここさ、道の両側に人工池があるんだよ」「なんでですか？」「ここにキャラクターが映り込むんだよ」「なんでですか？」「『ウルトラ警備隊西へ』（※3）を見ろ！」ってな具合で。他にも、18話でベック・ザ・グレートRX3と戦っているときのシチュエーションなんかは、なぜか白い石の舞台に乗って鳥居をナメて二体が立っているとか、同じ回でロジャーが閉じこめられるカプセルもゴドラ星人（※3）のカプセルを意識していたりとか（笑）。これもシナリオに「防弾ガラスのシールド」が落ちてくるとは書いてあるんですよ。それで「これさ、上からコップみたいなものが被さるんだよ」「それってアレですよね」「うん、アレ」って感じ（笑）。もう大資本からお金を出していただいて、なおかつサンライズという超メジャーなアニメ制作会社の作品でこんなバカなことができるのは最初で最後でしょうし、「今しかねぇんだ！ヤルぜ!!」みたいな勢いはありました（笑）。

――最後、ビッグファウとの戦いで、ビッグオーの頭部のフードが割られてなくなりますよね。ああいった展開も、『セブン』の最終回における、アイスラッガーなしのセブンを思い浮かべたりするわけですが。

片山　そこまで深くは考えてなかったですけど、あのパーツはビッグオーにとってデザイン上のアイデンティティーみたいなもので、そこが破壊されるということは、かなりピンチだってことですね。風雲ライオン丸（※5）の兜が割られるような感じで、とにかく追い込まれてるって状況です（笑）。ある意味、ヒーローものがこれまでやってきた演出上のルーティンを踏襲したままでというか。

――今回、『ビッグオー』をやられてなにか発見はありました？

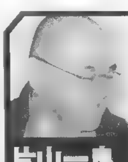
片山　発見というほどでもないですけど、先程話に出た60年、70年代の特撮ネタが、現在の若いスタッフにはまったく通じなかったことですね（笑）。「『セブン』の何話にあるこういうシチュエーションだよ」なんて話すと、「なんですかそれ？」って。ボクやさとうけいいち、そのほか同年代のスタッフにとっては共通言語である、若い頃に見たイケてる映像であったり、イケてる演出をまったく知らない世代がいることがショックでした。これが30代のスタッフだと、「『セブン』の何話っぽくね！」なんて言うと「わかりました！」って感じなんですけど（笑）。そういった意味で、誰かがなんらかの形で、これを伝承していく必要があるのではないかと。

――リセットされたメモリーの中で新たな物語が幕を開けるような終わり方ですが、続編についてはいかがでしょう？

片山　一応、続編を作れるような終わり方にはしてありますけど、だいたい2ndシーズンが始まったこと自体、奇跡的なことだったわけだし（笑）。自分たちの方から「作らせてくれ」ということはないでしょうけど、神様がやれと言うのであれば、その時は（笑）。

――最後に、片山さんにとっての『ビッグオー』とは？

片山　異常にしんどくて、異常に充実した時間を過ごさせてくれた作品ですね。まあ、細かい部分で欲を言えばいろいろあったりするわけですが。小中さんとのやり取りにしても、ボクは小中さんのシナリオを咀嚼してかなり忠実に絵にしてきたつもりだし、忠実でない部分もそのテイストを活かすことを心掛けたつもりでいます。ただ、そういう勘どころがわかってくるのが、シリーズも終盤になってからなんですよね。その辺が惜しい気がして、2ndシーズン初期の14話、15話についても、あそこをもう少し省略して描けばもっと明解だったかな、とか思う部分はあるんです。そういう意味では、やっているときはえらい長く感じはしましたけど、終わってみるともっと時間が欲しかったなと思ったりもします。1stの基礎があったとはいえ、1stと2ndではやっていることがちょっと別物に近かったわけですし。それと先の話にも繋がるんですけど、作品の中でいろいろと表現されているものの中に、「これってアレっぽくない？」といった要素がいろいろ出てきますよね？　だけど、これは決してオリジナルを茶化しているわけじゃありません。ボクらが子供の頃に見て面白いと感じたもの、かっこいいと感じたものがたくさんあって、その時の気持ちを誰かに伝えたいと思っているんです。『ウルトラセブン』を知らなかった演出家の話もそうですけど、今はそういった作品が再放送される機会も少ないですし、逆に見ようとすれば、ソフトを買ったりCSを受信したりと、ある程度、金銭的な代償を払わなければならない時代になってきていますよね。もっと言えば、ボクたちの世代のように昔の作品を追体験して楽しむようなことが、今の若い世代にとっては難しい時代になってきていると思うんです。それに、自分たちが面白いと感じたものを『ビッグオー』というフィルターを通して伝えることで、ボクらを楽しませてくれた先人たちへの恩返しにもなると思いましたし。これは口に出して言うと非常におこがましいし、「じゃあ、お前のオリジナリティはなんなんだ？」と言われると、確かに苦しいところもあるんです。ただ、なにもなかった時代に生きているわけじゃないですし、面白いもの、かっこいいものを見て、憧れて、もの作りを志した者としては、そういったものとは無縁で生きていくことはできませんから。そういう意味で、自分の原点を素直に反映できた作品だったりもします。作品を見てすぐに気付いた人もいるでしょうけど、このインタビューを通して初めて知ったような人が、『ビッグオー』に込めたボクたちのルーツにまで興味を持ってくれて、なおかつレンタルビデオ屋でその作品のソフトを手に取ってくれるようなことがあれば、こんな幸せなことはないですよね。



片山一良
かたやまかずよし●1959年8月28日生まれ。宮崎駿、大塚康生らが主催したテレコム・アニメーションフィルムの第二期生で、「風の谷のナウシカ」の演出助手を契機に演出に転進。代表作は「ジャイアント・ロボ～地球が静止する日」「エルフを狩るモノたち」「セ[illegible]」。

【※3…『ウルトラセブン』第14・15話のサブタイトル。ペダン星のスーパーロボットが大暴れ！】
【※4…『ウルトラセブン』第4話「マックス号応答せよ」に登場した宇宙人】
【※5…『快傑ライオン丸』に続き、'73年に放映されたピープロ制作の特撮ヒーロー時代劇】

INTERVIEW:03

Chiaki J. Konaka

小中千昭

『ビッグオー』はある意味、ベタなシリーズなんです

——まず、本作に関わられることになった経緯についてですが？

小中　『ガイア』（※1）をやっていた時期ですから、98年頃ですね。サンライズさんからお呼びを受ける形で、今回の話をいただいたわけです。企画自体は、さとうけいいち君が立ち上げて、それに片山さんが参加したりで、すでに2年ほど費やしていて、やっとWOWOWで放送の枠が取れたということでした。ただ、すでにその時点で、オンエアまでかなり時間のない状況だったんです。はっきり言って巻きの状態でしたし、こちらも相当バタバタした覚えがありますね。もう少し早く呼んでくれればよかったんですけど（笑）。

——ということは、小中さんにお声が掛かった段階で、かなりの世界観は出来上がっていたわけですか？

小中　ええ。かなりはっきりとしたものが出来上がっていました。膨大なイメージボードだけでなくストーリー案などもかなり作られていて、明文化された設定もけっこうあったんです。ただ、ビッグオーというロボットがパラダイムシティでどんな存在なのか、といったことは曖昧な状態でした。つまり、片山さんたちの中では、ビッグオーが製造された背景などをつまびらかにしない、という方向性はすでにはっきりしていたんですね。それを理解したうえで、私は仕事を引き受けるに当たって、それらを一度チャラにさせてもらって、絵に描かれたイメージだけを原点にさせてもらうことにしたんです。それで、ビッグオーの存在理由が明示されない状態を正当化する設定として、「記憶を失った街」というのはどうでしょう、と提案させてもらったわけです。普通、シリーズ構成というと、この頃はまだ26話の予定でしたが、その26話分の話の内容をざっと書き出すわけですけど、私はそういうのが嫌いなんですね（笑）。極力これを避けるようなスタンスを取っていて、もちろんストーリーの落としどころについては監督たちとのコンセンサスは取っておきますけど、最初に思いついた大筋程度で話を進めていったほうが、絶対に面白いものが作れるという信念があるんです。そんなわけで、「まず1話だけ書かせて欲しい」と。それに、すでに企画の段階でイメージが確立されているロジャー・スミスというキャラクターを自分のものにする必要もありましたから。そうするには、とにかくセリフを書くしかないわけです。ただ、書いたはいいんですけど、1話でストーリーが完結しなかったんですね（笑）。これは別に狙ったわけじゃなくて、広げた風呂敷が1話ではまとまりきらなかったんです。ですから、1話だけ書かせてくれ、と言いながら、「To Be Continued」になっているという。いきなりそれですから、片山さんたちはちょっと不安にかられたみたいですよ（笑）。

——ロジャーというキャラクターに対しては、どのような印象をお持ちになられました？

小中　私はなんの抵抗もなくて、まったくもって正統的なヒーローであると思いました。逆に他のライターさんには戸惑う方もいて、特にロボットアニメというものに慣れ親しんだ若手のライターほど違和感は強かったみたいですね。私が書いた1、2話のロジャーは、まだスキがなくて硬い感じがしますよね。その後、だからといって完成された人間ではなく、欠陥も多い、要するに青二才の若僧的な味付けがされたところで、みんなにも愛着を持ってロジャーを受け入れられるような状況が生まれたみたいです。打ち合わせ後の飲みの席でも、「あっ、ロジャーってこうだったんですね」みたいな話題になったりもしましたし。60年代、70年代の海外テレビドラマの主人公がまさにこういったキャラクターで、昔だったら超王道なんだけど、そういったものを通過していない世代からすると変化球な主人公なんですよ。ただ、そういったことを認識したところで、それを前提にものは作れませんから、私としては、あくまでも主人公らしい主人公なんだというスタンスで突っ張るしかありませんでしたけど。

——独特の台詞回しは、翻訳調を意識されたということですか？

小中　そうですね。こういったスタイルの作品で、ハードボイルド的なダイアローグはいかにもベタすぎるんですけど、『ビッグオー』というのは、ある意味でベタなシリーズなんです。だから、ここは臆面もなくやってみようと。そういう意図で台本を書いたんですけど、特に宮本さんには迷惑がられて（笑）。ああいった台詞回しの主人公もあまりいないですし、自分でも面白がって書いていたフシも確かにありましたね。

——ドロシーについてはいかがですか？

小中　最初、彼女にはあまりはっきりとしたキャラクター性がなかったんですよ。そう思いながらも、1話を書いていくうちに「アナタって最低だわ」というセリフにたどり着いちゃったんですね。これは別に狙ったわけじゃなくて、自然に出たセリフなんですけど、アンドロイドがそういう皮肉を言うことでどういうキャラクターになるんだろうって、自分自身もすごく興味を持ったわけです。だから私から言わせてもらえば、ドロシーというキャラクターが確立されたのは、このセリフを発した瞬間なんです。じゃあ、どこまで人間的なの？　という部分では、1stシーズンのライターや監督の間でもいろいろと議論があったわけですが。「これは人間に近寄りすぎている」とか、その時その時で綱引きのようなことがあって、微妙なところでバランスを保っていた感じです。片山さんともよく話したことなんですが、例えば「Beck Comes Back」などで描かれたいくつかのドロシーは、私や片山さんからするとちょっと人間的すぎる気がするんです。だけど、それをなかったことにはできないわけですね。見ている視聴者にとっては、1話から通して見てきたもののすべてがドロシーを形作っているわけですから。そうなると、もう私たちがこうだと考えるイメージを越えたキャラクターになってしまっている。そういうところから、特に2ndシーズンは始めざるをえなかったんです。ただ、それは否定的な意味ではなく、ある種の自立したキャラクターという意味で、いいことだと思っているんですけど。

——一方、エンジェルについては？

小中　26本の話として考えるとあれくらいの露出のバランスでいいかな、と私は思っているんですね。ただ、後半に向けて盛り上がったキャラクターでしたから、1stシーズンだけでいうと、若干薄かった感は否めないかもしれません。私はわりとエンジェル担当みたいなところがあって、3話の初登場を書いて、7話ではさらに掘り下げたものを書いていますが、私自身、エンジェルというキャラクターを掴めたのは、この7話を書いたときなんです。最初の3話は、在り方としてはどう見ても『旧ルパン三世』の峰不二子でしかありませんでしたから。ただ、あの峰不二子は確かに魅力的だったし、そんな雰囲気を出したいなとは思いつつ、そこで留まっていてはダメですから、ちょっとずつ踏み込んでいったわけです。

ベックとシュバルツバルトは、最初からあそこまで重要な存在になることを意識して作られたキャラクターなんですか？

小中　シュバルツについては、最初に見せてもらった膨大なイメージボードの中にすでに存在していたんですよ。1stシーズンの時、他

のライターたちとどういう話をしていたかというと、これだけたくさんの美味しいイメージボードがあるわけだし、これを原点に話を作っていこうということだったんです。その中から私が選んだのがシュバルツだったんですね。だけど、よもやあんなシルエットになろうとは……(笑)。まあ、イメージボードにあったあのキャラクターをいかにカートゥンっぽくするかということで、サジ加減はかなり難しかったとは思いますけど。一方、ベックというのは、完全に1話だけの使い捨てキャラでしかなかったんです。ですから、ベックがここまで大きくなったのは、羽山賢二さんというアニメーターに尽きると思いますね。大塚さんの演技も含めて、あまりにもキャラが立ってましたから。この育ち具合に一番ビックリしたのが、実は私自身で、最初はただのチンケな小悪党だったのが、ここまで愛情を注がれるキャラクターになろうとは……(笑)。で、2ndシーズンというのは、それぞれのキャラクターが、それまでの『ビッグオー』のノーマルなスタンスからいかに踏み越えていくかが一つの主題だったわけですが、これに乗っかる形で、ベックも面白いところに落ち着いたかなと自分でも思っているんです。シュバルツにしても、2ndシーズンをやるに当たって、当然、片山さんからも出したいという意見がありました。ただ、最初に片山さんが考えていたのは、ロジャーよりもいろいろな事情に精通しているという意味で、彼を導くような存在としてクライマックスまで引っぱりたいというものだったんです。でも、私は彼を途中で殺しちゃったんですね(笑)。ところが、片山さんが期待したような機能はちゃんと果たせたわけで、私としても今までやったことのないキャラクターの在り方、幽霊なのか何なのかよく分からないんだけど、そういう人の生き方もあるかもしれないってことで、片山さんにも納得してもらいました。

——1stシーズンでは複数のライターが参加されているわけですが?

小中　普通の枠であれば、2、3人のライターで十分なんですけど、1stシーズンは4人で回しましたからね。そうなったのは、数ヶ月間で本を書き上げなければならないタイトなスケジュールだったのと、当時、私が『ウルトラマンガイア』のシリーズ構成と並行だったからなんです。それで、『ガイア』でいっしょだったライターを中心に巻き込む形にもなったわけです。これがうまく作用して、1stシーズンは非常にバラエティ豊かな構成になったと思いますし、キツい状況ではありましたけど楽しんでやれた面もありました。私自身は、最初の1話から4話まで書いたあとは、基本的には交通整理というか、全体的なディレクションで手一杯ではありましたが。

——26話の予定が13話になって、何らかの影響はありましたか?

小中　他のライターに声を掛けた頃には13話になっていたと思いますけど、従来通りの26話であれば、アレックスやゴードンといった重要なキャラクターを縦軸的に小出しにしていくべきなんです。ですから、13話と決まった時点で一番大きく変わったのが、彼らのポジションというか、描き方ですね。とにかくアレックスまでは描ききれないということで、最後の最後まで裏のフィクサー的な描き方に止めたわけですから。私自身、シリーズそのものを一本のドラマとして捉えていますし、シリーズ構成役として、それなりにきちんとしたオチまで持っていこうと考えるわけですが、2クールと1クールとではコンストラクトの仕方が大きく変わってくるんですね。その意味では、1クールに変更された時点で、縦軸の部分を落として各話のバラエティを強化する方向に持っていったのは、結果的にそれはそれで良かったと思っています。片山さんにしても、この作品でやりたかったことの一つがバラエティだったわけですからね。ロボットが出て、怪獣が出て、当初は宇宙人なんて話もありましたけど、3話のイールなんてのは、片山さんからの猛烈なやらせろ要求がありましたから。私としては、まさかああいったものを、またやる羽目になるとは思いもよりませんでしたが(笑)。

印象深いエピソードは何話でしょう?

小中　エピソードの完成度というか、達成感があったのは7話なんです。あの回が一番設定に縛られることなく、他のライターに混ざって単発のエピソードを書けたという思いがあって、ちゃんとしたスタンダードをやった自覚もあるし、普通の子供向けアニメではまずできない時勢の崩し方もできて、これはコンテを切ってくれた山下明彦さんという天才的なアニメーターのおかげでもあるんですけど、恐らくなんの混乱もなく伝えられたと思っていますから。それと、わりと最近になってエピソードに対しての愛着が生まれてきたのが1話ですね。それまでは、最初から具体的なイメージがあったわけじゃないですし、その分、話を作るのに苦労もしましたから、先程も言った「アナタって最低ね」という言葉を書けたという意味で、やっと役割を果たせたな、といった安堵感の方が大きかったんです。ですから、1stシーズンで自分がやった仕事というのが1話に尽きるんじゃないかってことは、最近になって思い始めたことですね。

——あのような13話の終わり方は、やはり次を意識してのもので?

小中　当然、次は意識していますけど、そのときは次が作れる確約も保証もなかったですからね。だからあの終わり方については、一応、構成役として自分で書くべき最終回を、結局、それすらも長谷川さんに振ってしまったことで、このままでは終わらないという意思表示でもあったわけです。そういう感覚を長谷川さんもすごく理解してくれて、普通ならある程度シリーズとしての回答を出すべきところを、むしろ謎を増やすという(笑)。ゆえに後々、私が苦労することにもなるわけですけど。

不条理劇のシチュエーションでしかなかったんですよ

片山さんの演出自体も、続きを作らせられるものなら作らせてみろ、と言わんばかりのノリでね。我々は続きを作りたい、だけど作れないという気持ちがよく現れていたというか

2ndシーズンの製作が決まったときの率直な思いは?

小中　うれしかったですけど、あれから3年も経ってますからね。さすがにもうダメだと思っていた頃に、カートゥーンネットワークの方から評価していただきまして。やっぱり仕事は真面目にやっておくべくだな、と(笑)。

今回はシナリオすべてを小中さんが手掛けてらっしゃいますよね。

小中　前段階の話をしますと、1stシーズンが終わったあとにCDドラマの構成をやっているんです。私は映像オリエンテッドな人間ですし、普段はCDドラマのような仕事は受けないんですけど、『ビッグオー』に限ってこれを受けたのは、面白いことができそうな発想があったのと、13話を書かなかったことのやり残し感のようなものが、私自身あるような気がしていたからなんです。これは非常に面白いものに仕上がっていて、完全な舞台劇になっているんですよ。ファーストシーズンの頃から、記憶を失った街という設定が非常に演劇的なものという感覚を持っていたものですから、それに徹したものをやってみようと思ったわけです。それで、2ndシーズンに話を戻しますと、1stシーズンでお願いした何人かのライターにも話を振ったんですが、みんな「小中さんがやればいいじゃない」と言うわけです。彼らが忙しかったのもあるし、別の人を呼ぶのも筋が違うと思いましたから、じゃあ一人でやろうかなと。

——片山監督も続きをやるに当たって、14話の落としどころは考えていたそうですが。

小中　それはもちろん考えつつやっていたんですけど、時間もかなり空きましたし、本当は26話だったものを13話で突っ走らせたものですから、結局、最初に想定していたコンストラクションを生かせないことになってしまったわけですね。直截なことを言えば、40年前に記憶を失った街というのはあくまでお膳立てであって、不条理劇のシチュエーションでしかなかったわけです。ですから、その謎解きをしようという構造には、1stシーズンはまったくなっていませんし、つまりはカフカ(※2)的な世界であり、ロジャー・スミスという存在はヨーゼフ・Kであると私は考えていて、弟(※3)も端から見ていて、そのようなシチュエーションでまたアニキが変なことをやっている、と面白がっているようなものだったんです。ところがファンの中には、40年前に何が起こったのかわからないことにフラストレーションを感じている方もいるらしいと。さらにカートゥーンの担当の方も、40年前になにがあったのかを知りたいとおっしゃるわけです。最初の13話をやっていたときに『ビッグオー』とはこういうものだと規定していたことと、現実に視聴者に受け入れられている『ビッグオー』の間にズレが生じている、これを率直に認めたうえで、お客さんを裏切ったものにはしたくないですから、そのためには、どういう形であれ、何かしらの謎を解くような構造にはせざるをえないですし、連続ドラマ的なシチュエーションになることは、かなり早い段階から想定していました。前半はバラエティ編の延長でありつつ、ただし縦筋の伏線はしっかり張っておく、そして後半の、特に4話分ぐらいは完全に連ドラ的なものにしようということは、かなりオーソフィスする形で作っていたわけです。ただ、お客さんが望んでいるであろうものをそのままやるだけでは、それは面白いものにはならないし、もの作りに携わる者としてやってはいけないことだと理解していますから、どういうものを望んでいるかは意識したうえで、だけど我々が提示するものはこういうものなんだという方向性を目指すようにはしました。例えば40年前にどういうことがあったかは、1stシ

【※1…『ウルトラマンガイア』。98年に放映された"平成ウルトラマンシリーズ"の三作目】【※2…フランツ・カフカ。チェコ出身の小説家。ヨーゼフは彼の代表作『審判』に登場(一八八三―一九二四)】【※3…小中和哉氏。映像監督。現在、監督を務めるTVアニメ『ASTORO BOY鉄腕アトム』が放送中】

エンジェルの創ったお伽話の世界だってことには疑問を持ってます

ーズンを見ていれば容易に想像がつくわけです。それをさもオチのようにやるのはかっこわるいですから、最終話あたりの展開については、最初の14話を書いている頃からかなり意識はしていました。2ndシーズンの始まり方についても、最初はみんなビックリしたかもしれないですけど、大きな意味での伏線ではあったわけです。結末がわからない状況では特別編といった見方をされてもしょうがないとは思いますが、ああいったものにちょっと慣れておいてもらわないとね(笑)。

シリーズの結末に向けて、監督との間ではどのようなキャッチボールが?

小中　打ち合わせの度に、口頭でのやり取りはずいぶんと重ねましたね。ただ、それをどうテレビドラマとして消化させるかについては、終盤に向けて悩みどころではありました。2ndシーズン前半の私のプレッシャーというのは、1stシーズンの魅力の一つが話のバラエティであることを重々承知していましたから、今回、一人で背負ったことでどうやってバラエティを出していくかということだったんです。何をやっても小中っぽいものになってしまうのは仕方のないことですけど、その中でも幅を出していきたいという部分で、試行錯誤というか、産みの苦しみがけっこうあったんですよね。普通、一人で全部やるというのは、ある意味でやりやすかったりもしますけど、今回はものすごく苦しかったです。

——そのうえ、多くの謎を解決しなければならないわけですからね。

小中　そうですね。13話で長谷川さんがいきなり繰り出した様々な謎も含めて、シリーズ全体を通してロジカルな解決を図る必要がありましたから。『メトロポリス』なんて本にしても、いきなりあんなものを出されてもね(笑)。しかもなんで「メトロポリス」なんだって、こっちは思ったりもしながら。片山さんの演出にしても、シナリオにもあったとは思いますが、それにより強い意味合いを持たせるわけですよ。10話の赤い風船にしてもそうで、挙げ句、最終話でこれをエンジェルに持たせるという暴挙に出たものですから、これについても何らかのオチをつけねばならんだろうと(笑)。ゴードンが栽培するトマトをメタファーとして描くのも、コンテを描く段階でイメージが膨らんだみたいですね。

最終的にエンジェル自身がメモリーだったというオチについては?

小中　結局、メモリーってなんなの?　というのが、作品の主題になってしまったんですよね。これも先程言った、40年前になにがあったのかといっしょで、それに対して説明なんかするのは野暮ってもんですよ、くらいのスタンスで最初の13話まではやっていたわけです。ただ、40年前の科学考証うんぬんといった話とは違って、メモリーというのは人間のメンタルな問題ですし、それはパラダイムシティという架空の街に暮らす人々だけでなく、作品を見ている人たちにとっても関係の深い、というより、無関係ではいられないシチュエーションで、シンクロ率の高い問題でもあったわけです。ゆえにメモリーというものに対して思索的なアプローチを試みることは、2ndシーズン後半の大きな主題になりえたわけなんです。

——結果、エンジェルの背中のアザがいい感じで活きることになったわけですね?

小中　そうですね。そもそもメモリーというものを、エンジェルという人間の形をしたものにしたのが、かなり後半になってからだったんです、随分と悩んだ部分もあったので。やっぱり抽象的なものじゃないですか、メモリーって。だけど、いわゆる"こけ猿の壺"のような扱いにはしたくありませんでしたから。1stシーズンでのエンジェルは、どちらかと言えばストレンジャーとして描かれていましたから、うって変わって2ndシーズンで踏み込んだ描写をすることで、ちょっとバランスを欠いてしまう点は自覚をしてはいたんです。ただ、第二部というのは、なにも第一部の再生産というわけではないですし、どこか違った部分があってもいいだろうと　もちろん踏襲すべきところはするわけですけど。そう考えると、もうイケイケゴーゴー状態になってしまって(笑)。ある意味、ロジャーもドロシーもキャラとしては1stシーズンで確立しているんです。逆にエンジェルについては、美味しいキャラクターであるにもかかわらず、描ききれていなかった面も多かったですから。結局、シリーズ全体がエンジェルの悲劇といった見方のできる話になりましたけど、それはボクらのエンジェルに対する愛でもあるんですよ

——片山監督曰く、現実世界のエンジェルが書いた『メトロポリス』がこの世界の台本的なもの、ということですが?

小中　片山さんはそう言うかもしれないけど、私としては、それは解釈の一つでしかないんです。これは片山さんにも言ったことですけど、そう解釈するのは全然オッケーなんですよ。だけど、私はそうだって言い切りたくはない。パラダイムシティがエンジェルの創ったただのお伽話の世界だってことに関して、私は疑問を持っていますから。片山さんはある程度、結論を絞った演出をされていますけど、私が書いた本の段階では、それは言い切っていないんです。ゴードンがそう言ったから、そうなんだろう、くらいのお話しでしかないんですよ。調整室のシーンを入れた演出についても、あれがエンジェルという女のインナー世界の中の現実であるというなら私は納得しますし、そうだろうと思いますけど、本当のリアルかと聞かれれば、そうじゃないというのが私の解釈ですね。こういった点に関しては、ロジャー！スミスもニュートラルな立場ですし、結果をはっきりと断じてはいませんから。私が、ロジャー・スミスという存在が面白いキャラクターになってくれたと感じているのはこの点にあって、彼は自分がどういう者なのか解っちゃいないにも関わらず、一番この世界で確信を持っている人であり、それって人間が行き着くべき姿、ある意味、理想の姿かもしれないと思えたことなんです。過去のメモリーに縛られて、だから自分はこうするしかないんだと思ったりすることは、人間にとって不幸なことですし、自由な意志を持っているかぎり、生き方だって自由にできるはずだということを、ロジャーが必死にメッセージとして送っていると。これはエンジェルに対する最後の呼びかけの部分に集約されていて、そのことが見ている人にも気持ちとして伝わればいいんですけど、多分そう簡単に納得できることでもないんですよね。「なに言ってんだよ」って感じる人もいるでしょうし。作中でも、いろんなキャラクターにロジャーの言葉を否定させていますが、それは反面、私の気持ちでもあるわけですよ。誰もがロジャーみたいに生きられるわけじゃないですから。だけどロジャーはそういう生き方を貫いて、ビッグオーと強制的に一体化するアプローチすらも拒否したわけで、それは最終的にロジャーが選んだ自分自身の生き方であって、彼自身が良きことと思ってやったことなんです。最初はアメリカのテレビ番組に出てくるような主人公ヒーローのステロタイプで始まって、カフカにおけるヨーゼフ・Kという不条理劇に突っ込まれた主人公でしかなかったロジャー！スミスというキャラクターが、最終的にものすごく人間に近づけたと言えはいいのかなそれと、ロジャーが年を取らないで40年前の姿のままでいるというアイデアは、2ndシーズンの構成を考える早い段階から言っていたことなんですけど、1stの時に、制作の若い人だったと思うんですけど、その人が片山さんに「ロジャーってアンドロイドなの?」って真剣に聞いてきたらしいんです。その頃、私たちのロジャーに対する評価というのは、まあ、人間だろうとは思いつつ、はっきりとは決めていなかったんですね。それを片山さんが愉快そうに話していて、私たちとしても、一番作品の身近にいるスタッフからそういう疑問が出るのがおかしかったりもしたわけです　ファーストを見たお客さんの中で、ロジャ　が実はアンドロイドだったなんてオチがあると思った人はあまりいないと思いますけど、そう考える人がいるってことを確認できた出来事として非常に印象に残ったんですね。2ndシーズンを終えた今でも、ロジャーは、まあ、人間だよねとは思っていますけど、どう見ても普通の人でないのは確かですよ。それはどうでもいいことでもあるんだけど、そうやって切り捨てるだけじゃなくて、そういう特異な状況にある人が、極めて人間的な感覚を持つことで面白いドラマになった部分もあるんじゃないかと。2ndの終盤では、ダストンが子供時代の自分に出会ったりして、『ビッグオー』の世界観やストーリー、キャラクターに対してみんなが持つイメージをどんどん揺るがしていったわけですが、これには見ている人もスリルを感じたでしょうし、そういった不安をパラダイムシティの人はずっと感じていたわけです　ですから、見ている人にもそれを味わってもらおうということですね。記憶というものの不確かさ、不確かというのは鮮明でないという意味ではなく、レコードとメモリーの違いというか、ある人のある行為についての記憶があったとして、これとまったく同じ記憶を共有している人は存在しないということです。人それぞれに違った情報が付加されたりしているわけですから。そういった構想をもとに、見ている人を不安に陥れていく流れの中で、ロジャーがアンドロイドかもしれないと解釈する人がいても不思議はないかもしれません。ただ、この作品におけるアンドロイドの一番代表的な存在としてドロシーがいて、彼女がどういうキャラクターだったかといえば、自分がアンドロイドであることを必要以上に自覚していながら、気持ちの上では誰よりも人間だったりするわけですね。だけど絶対に人間にはないれないという状況が彼女の心を閉じさせていたというのが、2nd終盤辺りの彼女の位置づけだったりもするんです。だから『ビッグオー』の世界におけるアンドロイドというのは、単に

大人向けのエンターテインメントを正しくやったことになるのかも

作られたもの以上の、一つの命を持った人間であるとも言えるわけです。ですから、ロジャーをそういった意味でのアンドロイドと思っていただくのは、ぜんぜん構いません。プログラム通りに行動するようなアンドロイドと言うなら、それはまったく意味合いが違ってきますけど。

ロジャー、ドロシー、エンジェルの三角関係はどのようにお考えで？

小中　避けては通れないでしょ、というのが私のスタンスでしたね。これだけ近いのに、全然そういったアプローチがないのは、ちょっと背信的な気がしますから。『ビッグオー』は決してラブストーリーじゃないし、ことさらそれを盛りあげたり、ラブ・エモーションでドラマを作るようなことはしていませんが、とは言っても、ああいったいわば極限状態に男女二人がいるとなると、そのようなニュアンスはどうしてもね。片山さんは私以上にロジャーとドロシーの距離を取ろうとするわけですけど、私は「とは言っても片山さん、『Beck Comes Back』という回があるんですよ」と言ったことがあるんです。あの回のドロシーは、ものすごく直截にロジャーに対する恋愛感情を吐露しちゃっているわけですよ。それをなかったことにはできませんから。なので、いつもそんな気分でいるはずがないこともわかったうえで、彼女が追い込まれて、この世界をもし惜しむようなことがあったとしたら、それはロジャーの存在なのかなという思いはありました。そういったことが、2ndシーズンのドラマの作り方の指針としてはあったわけです。

――最後、世界そのものがリセットされて、新しい物語が始まるという終わり方については、当初の予定通りだったのですか？

小中　アバウトなコンセンサスはできていましたから、だいたいその通りですね。ただ、あれは私の台本通りにはいかなかったんですよ。だけどドロシーとエンジェルが並んだ場面を見せていることからも、第1話の繰り返しでないことは明かですよね。これが台本になると、エンジェルは完璧にロジャーの助手なんです。しかもそこで救出されるドロシーは、アンドロイドなのか人間なのかわからないままで、解釈の幅を持たせた終わり方になっているんですよ。

――新しい物語を紡ぎ出そうと思えば、できる終わり方ですよね？

小中　不可能ではないですけど、私たちの気持ちとしては、やりきった感がかなり強いですね。「こういうの、いくらでも作れるよ」なんて、口が裂けても言えませんから（笑）。特にスタジオの大橋プロデューサーあたりは相当疲れたでしょうし、このご時世であれだけの物量を背負っていた作品もそうはないでしょう。ある意味、2ndは1stよりもクオリティが高くなっていますから。そこまでロボット動きますか、みたいな感じで。これは2ndを始めるに当たって、カートゥーンの方からアクションを重視して欲しいという要望があったからなんですけど、私がそれを鵜呑みにして13話分全部にアクションを入れたら、現場から相当文句を言われまして（笑）。日本の普通のテレビ番組だったら絶対にムリだって。確かに1stはアクションの少ない話もけっこうありましたよね。一応の枷として、後半は先に言ったようにスペキュレイトな方向の話になると自分自身で予測していましたから、やっぱりロボットアクションであることをはっきりと打ち出したうえで、それをやらないと意味がないとは思っていました。

ちなみに好みのメガデウスを挙げるとしたら？

小中　やっぱり2ndをやるに当たっては、ビッグファウをかっこよく書くことにかなり腐心しましたよね。1stで出してもよかったんでしょうけど、片山さんたちの判断で、まずはデュオをきちんと描こうというのがあったものですから。そんなわけで、セカンドの主役はファウだよ、と。ボナパルトのキングジョーっぷりを含めて、初登場の回の演出なんて最高だし（笑）。そういう思い入れもありますから、やっぱりファウですかね。ボナパルトも好きですけど。よもやあそこまで強いとは、誰も思っていなかったでしょう（笑）。

――小中さん的に第7話のダゴンはどうだったんですか？

小中　あれはね、すでにあったメガデウスのストックにイメージの近いシルエットのものがあって、デザイン自体はそれを発展させただけなんです。ただ、クトゥルー（※4）的なモチーフを入れたのはホントに趣味の世界で、主題としては海底のヒルの中に閉じこめられるシチュエーションのドラマがやりたかったんですよ。ある意味、1stをやっているときの我々の気分としては、40年前の記憶を失ったうんぬんという設定はクトゥルーに近かったりもするんですよね。昔、邪神っていうのがいたのよ、みたいな話と同じで。それはひとつの大前提であって、それがホントにいるかいないかを詮索するような話じゃないわけです。

本作には過去の作品からインスパイアされた要素が多く盛り込まれていますが、小中さんの方でそういったアプローチをしたことは？

小中　私はこれを"クリシェ"と呼んでいるんです。クリシェというのは音楽の言葉で"よく聴くフレーズ"といった意味で、特にクラシックや管弦楽などでよく使われる言葉なんですけど。ただ、非常に難しいのは単なるパロディをやっているつもりはないということですよね。だけど我々はいろんなものから影響を受けてきているわけで、そういったものをできる限り噴出させようというのが片山さんたちのスタンスだったと思うんです。ライターとしては、そうだよねと思いつつ、例えばハードボイルド的なスタイルを用いたりもしたんだけど、結局、そういったものって、画作りや演出において一番出てくるもので、我々ライターはあまりそういうことで遊ぶ機会はなかったんですね。よくあるお話しのパターンとは違ったものを目指していたわけだし、それにどこかで見たビジュアルが乗っかるという点で非常にいいバランスだったと思うんです。そういった意味で、私からアレのアレね、みたいな指示はほとんどなかったですね。ただ、狙いは別にあったんですけど、ノリが近いものとしては、2ndのシュバルツが登場する回で、ホッブス（※5）の『リヴァイアサン』という思想書の一節をシュバルツに朗読させたり、同じく彼にウィリアム・ブレイク（※6）の詩を語らせたり、というのはありました。ホッブスの詩の場合、作品の中でシュバルツは自分の言葉のつもりで喋っているわけですが、実はそれは人の記憶の話なんだということを言いたかったわけです。わかる人は少ないとは思いますが、サブタイトルでも「Leviathan」と謳っていますから、そこまで調べてくれると嬉しいですね。それがホッブスの本だとわかって、それをなんでシュバルツが喋ってるの？　みたいな感じで引き戻ってくれるといいですし。まあ、普通のアニメでウィリアム・ブレイクを引用するなんてスノッブなことはまずやらないわけで、それをぬけぬけとやれてしまった点を思い返してみると、これは足音がレッドバロンだということと、在り方としては同じなのかもしれないなと思って、自分でウケたりもしたんです。

――最後に、小中さんにとっての『ビッグオー』とは一体どんな作品でしたか？

小中　ライターをはじめて10年くらいになりますけど、特にセカンドシーズンについては、生みの苦しみを味わった作品としてかなりの上位に挙がる一本ですね。体も二回くらい壊しましたから。ただ、13話分のシナリオを上げるのに1年掛けられたので、というか、掛けちゃったんで（笑）。ホントは掛けちゃいけなかったんだけど（笑）。そういう意味では贅沢をさせてもらいました。その分、最終的にたどり着いたことに迷いはなくて、そこに至るまでにさんざん試行錯誤できたのはよかったかなと。ただ、非常に苦しんだ分、まだ自分にとって生な問題のような感覚がこの作品に関しては残っていて、リラックスして楽しんで見れるような状況になるまではもう少し掛かりそうですね。反面、もちろん達成感というか、やりきった感覚も大きいんですよ。そういう作品って、これまであまりなかったですから。『ビッグオー』って、セカンドはアメリカでの放送も多少は意識して作っていますけど、やっぱり日本人の30代から40代の人に向けた作品だと思うんです。私が先に言ったスノッブなネタも含めてね。決して若い人を切り捨てているわけじゃないし、若い人にも楽しんでもらいたいとは思っているんだけど、変にアダルトにするんじゃなくて、大人向けの健全なロボットアニメというものをちゃんと作れたという意味で、これはひょっとしてすごいことなんじゃないかと感じています。大人向けのエンターテインメントを正しくやったことになるのかも、と思ったりしてね。これは見た人が評価することだから、私からはっきりとは言えませんけど、それくらいの自負はあります。これからの日本は高齢化社会がどんどん進んでいきますし、大人向けのアニメが必要になってくるじゃないですか（笑）。それはエロとか、そういうことじゃなくてね。

小中千昭

[redacted]年4月4日生まれ。10歳の頃より自主映画の制作に携わり、以後、契約ディレクターとしてテレビ番組、PRビデオの制作に参加。その後フリーとなり、現在は脚本家として活躍。代表作は『ファンファンファーマシー』『ウルトラマンティガ』『[redacted]』『[redacted]』など。

【※4…米の怪奇小説家H・P・ラヴクラフト（一八九〇―一九三七）の作品に登場する邪神】【※5…トマス・ホッブス。自著『リヴァイアサン』で国家の絶対性を説いた英国の哲学者（一五八八―一六七九）】【※6…詩人にして画家でもあった英国ロマン派の先駆者（一七五七―一八二七）。第25話の「この世界を構成し…」の一節がそれに当たる】

CAST COMMENT

as Roger Smith

宮本充 劇団昴所属

●作品に参加しての感想
大変でした。とにかく長ゼリフが難しかった。でも楽しかったし、勉強にもなりました。監督ほか、才能溢れるスタッフの皆さんと出会えたのが、一番良かったです。

●自身の役柄について
ハードボイルド！　なのに、完璧な人間でないところがいい。普段、線の細い役が多いので、演じるのは難しかったけど、とても楽しかった。

●一番好きなセリフまたはシーンは？
もちろん、「ビッグオー、ショータイム！」

●ロジャーに頼みたい“交渉事”
『ビッグオー』新シリーズの立ち上げ。

as R.Dorothy Wayneright

矢島晶子 ぷろだくしょんバオバブ所属

●作品に参加しての感想
クールで、ちょっとレトロチックで、日本のアニメとしては不思議な雰囲気を持ったこの作品に、不思議な雰囲気のキャラクターで出演できてとてもうれしかったし、楽しかったです。

●自身の役柄について
好きなポジションです。付かず離れず、でもロジャーにとって、ビミョーに不可欠な役だと思います。

●一番好きなセリフまたはシーンは？
ドロシーがロジャーに向かって「自分がもしアンドロイドでなければ、恋に落ちていたか」と問うシーン。自分でやっていて、ちょっとドキドキしましたよ。

●ロジャーに頼みたい“交渉事”
飼い犬に対して……朝5時前に起きないで欲しい（起こさないで欲しい）。う〜ん、なさけない（涙）。

as Angel

篠原恵美 81プロデュース所属

●作品に参加しての感想
この、ミステリアスでお洒落で、どこか懐かしい作品に参加できて光栄でした。キャストも（ゲストも含めて）皆さんベテランの方ばかりで、毎回あらためて勉強させていただく思いでした。

●自身の役柄について
ファーストシーズンではまったく自由に演らせていただきました。セカンドシーズンでは謎が解けそうで解けない展開に頭を抱えながらだったのですが……。私が最初にそう感じたように、皆さんにとっても“魅力的”で“いい女”になっていたでしょうか？

●一番好きなセリフまたはシーンは？
ファーストシーズンの強気なエンジェルも好きですが、セカンドシーズンのメロメロに“女”になってしまう彼女も好きです。ロジャーに最接近して、拒まれてしまうお話しは切なかったですねェ……。

●ロジャーに頼みたい“交渉事”
地球の環境問題について少し真面目に考えるよう、某日米トップの方と交渉していただきたい。

as Dan Dastun

玄田哲章 81プロデュース所属

●作品に参加しての感想
前半13話では、今ひとつ内容が理解できずに消化不良気味でしたが、再開されて、少しずつ謎が解明されていったのは喜ばしいことです。

●自身の役柄について
ロジャー・スミスの元上司。相談相手でもあり、ライバルともいえる間柄で、なかなか魅力的な役でした。

●一番好きなセリフまたはシーンは？
自分のセリフではありませんが、「ビッグオー、ショータイム！」「ビッグオー、アクション！」。気持ちいいですね、決めゼリフは……。

●ロジャーに頼みたい“交渉事”
週末、活躍する暴走族さんに「もう少し、お静かに……」と。

as Alex Rosewater

石塚運昇 アクセント所属

●作品に参加しての感想
独特な世界観を把握するのが難しかった。

●自身の役柄について
とても臆病だけど、とても尊大な男。人に愛されるとは思えないね（笑）。

●一番好きなセリフまたはシーンは？
最終話の「パパ！　あなたはただの臆病者でしかなかった！」です。

●ロジャーに頼みたい“交渉事”
ゴルフのシニアトーナメントに出場できるようにして下さい。

Animation-Play

THE BIG-O
FINAL EPISODE

ACT:26

TITLE IS

The Show Must Go On

YOU'LL KNOW
TRUTH OF THE BIG-O

VERSION 1.5.5

20021217

1800190023302430

Chiaki J. Konaka
WRITTEN BY

ロジャー・スミス(25)……ネゴシエイター
ノーマン・バーグ(54)……ロジャーの執事
R・ドロシー(18)……アンドロイド
エンジェル(26)
ダン・ダストン(47)……治安維持軍
アレックス・ローズウォーター
ゴードン・ローズウォーター
ジェイソン・ベック

ビッグファウ
ビッグヴェヌス
※ヴェヌス＝Venus（金星）／ルシファー（堕天使）の別名。
ルシファーは元来「光を運ぶ者」という意味の語。

ここでは小中千昭氏による最終話シナリオを掲載。
放送内容と異なる描写も見られる本稿を読み解くことで、
『THE ビッグオー』の“真実”が、より明確に見えてくるかもしれない。

●パラダイム市街～各ビッグ・コクピット

対峙していた白と黒のザ・ビッグ、同時に動いた。
ビッグファウ、アイ・ビームを発射！
ビッグオー周囲に起こる爆発。しかしひるまずそのまま突っ込み――、腕のシリンダーを引き上げ――

ロジャー「人が抱く怒りの大きさというものを味わうがいい！」

サドン・インパクトがファウの顔面をヒット。やや損傷を受けるものの、ファウは微動だにしない。
再びもう一打撃とうとするビッグオー。

●ロジャー邸～街のそこここ（主にドーム内）

『世界』に、眩いまでの光が降り注いでいる。
力を尽くした老技術者達、外に出て眩しそうな目で、戦うビッグオーの姿をビルの向こうに見つめる。街のそこここのモニタが、ファウの姿を映しだす。
老人達だけではない。人々は、人が手出し出来ぬ神々の戦いを見るかの様に、力なくただ見つめている。
と、軍警察の大口径榴弾砲車の砲塔が、それまで向けていた天空からビッグオーに向けられていく。

ダストン「（オフ）なっ、何をしている！　榴弾砲部隊!!」

●ダストンの車内

ダストン「何故黒いメガデウスに砲塔を向ける!?」

部隊長「（無線／沈痛）パラダイム本社勅命です」

ダストン「――（暗然）俺たちを、そこまで……」

●ビッグオー、ファウ／コクピット

撃たれるばかりのファウ。押していくビッグオー。

アレックス「全くエレガントではないね、野良犬が如きドミュナスの駆るメガデウスというものは」

モニタから目を離さぬまま、あちこちのパネルをブラインドで操作。ドロシー・ユニット、淡く明滅。

●パラダイム市街～ビッグ・コクピット

ザッ、と後退したビッグファウ、両腕を虚空に上げ、内部のローターが高速回転をし、細かい振動を発生。

ロジャー「――！」

ファウ、片腕を振り上げビッグオーに向かって走る！
ギュウウウウウンンンン!!　腕が高速回転！
振り払おうとしたビッグオーの腕は即座に退けられ、ビッグオーの肩、ファウの凄まじいコーク・スクリュウ拳に外装を振り抉られる。
よろけるビッグオーにすかさず反対側の拳が激打。
頭部クリスタル半壊。

アレックス「ふふふはははははははははは!!!!」

軍警察の砲塔は静かにビッグオーへ向けられている。

●アウト・オブ・ドーム／攻撃前線移動基地

車から飛び出し、砲車指揮車両に突進するダストン。

ダストン「これが俺たちがすべき事か!?　軍警察のすべき事か!?」

怒鳴りつけられた指揮部隊員ら、表情を消している。
と、ダストンの前に立つ軍警察上官。

上官「我々の行動は新しい秩序体制に奉仕するべきものだ。ダストン大佐――いや、もう君は軍警察指揮官ではない」

ダストン「――（呻き）」

階級章と、そして警察バッジを自らむしり取る。
そのダストンを盗み見ている若き指揮部隊員ら。

●ビッグオー／コクピット～市街

激しく揺すぶられるロジャー、振られて後頭部を痛打！
ビッグオー、後方に倒れ込んでいく。
が！　ロジャー、不屈の顔でレバー操作！
ビッグオー、アンカーを複数発射！
ファウの反対側にアンカーを打ち込み態勢を戻し――
間髪入れず、パネルのボタンを叩き押す！

※脚本中にある★マークは、小中氏自身によって修正がなされたものです。

態勢を戻しながら、全身の砲塔からミサイルを発射!

凄まじい爆発——そして噴煙。

ダストン「——倒した、のか……?」

キリキリキリキリ。大口径榴弾砲が弾薬を装填。

ハッと振り向く、階級章を失ったダストン。

●ビッグオー／コクピット

モニタには、噴煙のみが映っている。

ロジャー「——(吐息)ハ——!!!?」

モニタ一杯に映るビッグファウ!

咄嗟にギアをリヴァースへ。後退しようとするも——

●パラダイム市街

眼前に立つビッグファウ、腕を振り上げ、コクピットのある部位目掛け拳を——!

ダストン「ロジャアアアアアア!!!!」

●ロジャーの部屋

ドロシー「(意志の光り無き目で虚空を見つめ)ロ、ジャー……」

すぐ脇で見下ろしていたベック、激しくうろたえ

ベック「なっ、何故こいつ——!?」

●ビッグオー／コクピット

ロジャー「アレェエエックス!!!!」

衝撃、爆発、火花————

————溶暗。

●パラダイム市街〜アウト・オブ・ドーム

悠然と歩くビッグファウ。ビッグオーの片足を持ち、その巨体を引きずっていく。その先は、海。

ビッグオーのコクピット部は露になっており、ロジャーは潰れたパネル群に挟まれ気を失っている。

●アウト・オブ・ドーム／路上

ギャッギャッギャ!!　巨大なタイヤがホイール・スピン、黒く臭い煙を立て、榴弾砲車が走り出す。止めようとする軍警察隊員、その勢いに退避。

運転席にいるのは——、バッジの無いダストン。

ダストン「(モノ)ロジャー、お前さんだけじゃないんだぜ……。目を覚ませ。立ち上がって奴をぶちのめせ!」

●ビッグオー／コクピット

呻くロジャー。ケーブル、チューブがパネルからはみ出し、ロジャーの躰をひしゃげたパネルが圧迫。

●街のそこここ

球形モニタが映し出すビッグファウの姿。

人々はそれが新しいこの世界の支配者である事を、その意志に関わらず刷り込まれていく。

●ロジャー部屋／バルコニー

光の中に立つドロシー。額には空疎な孔。

ベック「(背後から)お前……、自分が誰だか、判ってんのか?」

ドロシー「……」

轟くファウの足音。ベック、その音の方を見る。

ベック「(苦渋)ちきしょ……。俺は——、ホントに、道化だぜ」

●海近く

切り立った崖近くに来るファウ。と!　その前方にこちらに砲塔を向け停止する榴弾砲車。

●ファウ／コクピット

円形モニタに、運転席から飛び出し、榴弾砲操作位置によじのぼるダストンの姿が映る。

アレックス「時にはおかしな人間も生まれるものだ……」

●海近く

榴弾砲操作盤脇に立ち、ファウを見上げるダストン。

ダストン「この街を、この街に生きている者を救ってきたのは、ビッグオーとロジャー・スミスだッ!　俺は!　誇りを持って貴様に砲身を向ける!」

渾身の力でレバーを引くダストン。

榴弾がファウの右耳に着弾、損壊を与える。

●ファウ／コクピット

アレックス「今、ひと思いに潰してやろう。慈悲の心で」

スロットルを踏み込み、歩き出そうとすると——

アレックス「ん?(全周囲モニターを見回し)——!」

●海近く

ファウを包囲し、砲身を向けている軍警察榴弾砲車。

ダストン「!?　どうして……」

機動部隊長「(無線)アンダーソン中隊、ラヴィノウィッツ中隊、全員バッジを外しました。ダストン大佐」

ダストン「——お前ら……」

そこここで、ファウに砲身を向けている榴弾砲車。己の意志で行動する事を決意した若者達。

●ファウ／コクピット

怒りの衝動に、チックを起こしているアレックス。

アレックス「(必死に己を落ち着かせようとしている)ほう……。主人に牙を向けた番犬がどうなるか、判らせて欲しいと。(徐々に狂気を帯び)この世界の新しい秩序、新しい神!　それに従わない者に生きる価値があろう!」

背後、ドロシーユニットが妖しい光を放ち、パネルが開いてチューブが生き物の様に蠢き這い出てくる。

アレックス「(激しく)そうだとも!　力は愚民に顕示すべきものなのだよ!　パパ!　あなたはただの臆病者でしかなかった!!　僕は違うという事を証して見せようッッ!」

アレックスの両肩甲骨にチューブが接続。その衝撃に激しく揺さぶられるも、表情は狂気を増し——

●ネクロマンディオ

エンジェル「!」

ロジャーにかけられた上着が落ちる。エンジェルの背の傷が赤く、淡く内側よりぼうっと光っている。

ゴードン「(低く)おお……」

椅子にもたれうつぶせたエンジェルの背に、ごく僅かに、羽根の様な光が浮かんだ。その姿は『嘆きの天使』像の如く——。

エンジェル「うっ、ううっ」

激痛に身を振り、立ち上がるエンジェル。

ゴードン「……メモリーは、思い出して貰いたいと望んでいる」

●海近く

ファウの目から、無差別全方位攻撃ビーム炸裂。

榴弾砲部隊もファウに向けて集中攻撃。

悲惨なる戦場と化するアウト・オブ・ドーム。

ダストン「俺たちが——!!　この街を——オオオ!!」

●ビッグオー／コクピット

凄まじい爆発、閃光に、ロジャー、目を開く。

ロジャー「何が起きている!?　ビッグオー、動けるか!?」

身を捩り、必死にレバーとフットペダルを操作。

●海近く

半身を起こそうとしているビッグオー。

と、キッと振り向くビッグファウ。

アレックス「その巨大な棺桶ごと深き海に沈むがいい!」

ファウ、ビッグオーの足を持ち上げる。

ロジャー「くっ!!」

そのファウに、四方から榴弾が着弾。

しかしそのままビッグオーを断崖から海に向け投!!

ダストン「ロジャァアアアアアアアッ!!」

●ロジャーの部屋／バルコニー

海の方を見つめていたドロシー──。

ドロシー「ロジャー……」

ベック「何でなんだよ!?　何でメモリーがないのにお前は──!?」

●断崖

ビッグオーの巨身、海に向かって落ちゆく。

が、アンカーを放った!　それはファウに巻きつき、ファウをも海中に没させる。

車から駆けだしたダストン、掛けに向かって走る。

激しい泡に包まれ、転落していく二体のメガデウス。

ビッグオーのコクピット、二重シールド機構で水の直撃を阻む。しかしすぐに浸水が始まった。

ロジャーは苦悶。しかし、不屈の顔でアンカーを操作し、ファウを離そうとしない。

しかし──、ハッとなるロジャー。

ファウの両拳が引っ込み、腕が上下反転。スクリュウとなって水中を猛速度で移動を始めた。

●ファウ／コクピット

ファウを操りファウに操られる者、狂気の笑い。

●海中

水没都市群の向こう側にまでビッグオーを逆に牽引し──、海溝に向けリリースするビッグファウ。

●ビッグオー／コクピット

浸水は既に顔を覆う。息が出来ず苦しむロジャー。

その姿も、ビッグオーと共に光の届かない深淵の闇に消えていく──

──溶暗。

●点景

▼断崖の上から叫ぶダストン

▼水上に飛び出し、ホバリングで陸に上がるファウ。

▼荒廃したパラダイム・シティ、ドーム群。

▼半壊したデイルの店。奥の席で、眠った様に機能を停止しているアンドロイド、ビッグイヤー。

●ロジャー邸／テラス

海に向かい縁に立つドロシー。

ドロシー「(無表情に)ロォオオオジャァアァアァアア!!」

●ファウ／コクピット

Dユニット、感情を持つかの如く赤き灯を明滅。

アレックスの肉体は半分までも、ファウに乗っ取られている。

アレックス「ぐっ。──ビッグファウ、この僕をお前の機関に取り込もうというのか。(不敵に笑み)僕は憐れな新聞記者や半機械人間とは違う。僕は正しくドミナスなのだ!」

●海溝

光の届く限界の深度。ビッグオーは沈み続ける。

微かに聞こえるドロシーの声。

と──、ビッグオーの目が仄かに光った。

●ビッグオー／コクピット(ロジャーの姿は見せず)

生き物の様に蠢きだすチューブとケーブル。ロジャーの背に近づいていく。

ロジャー「(モノ)ビッグオー──、それが君の望みか。そうすれば、私は君と一つの存在となるのか──」

ビッグオーは語らない。

ロジャー「(モノ)私は、ずっと君と共にあった。そうだろう?」

ビッグオー「……」

ロジャー「(モノ)そうだ。これが、私の選択だ」

ケーブルやチューブ、再び引き込まれていく。

ビッグオーは完全に光の届かぬ深遠へ落ちていく。

●ロジャー邸／テラス

ドロシー「──それが、ロジャー・スミスの選択……」

ベック、耳を抑える。

ベック「やめてくれっ!　何言ってんだよお前はッ!」

ノーマン「(オフ)ドロシー」

ハッと振り向くベック。ドロシーは振り向かず。

ウェット・スーツとボンベを抱えたノーマンが立つ。

ノーマン「ドロシーはドロシー。ただ、人だけ。そんな事も判らなかったとは──、わたくしとした事が……」

ベック「カラス野郎はもうとっくに死んじまったに決まってる!」

ベックをじっと見つめるドロシー。

ベック「(何か脳内に衝撃)──(ガクッと力を落として頭を抱え、力無く)何なんだよ、メモリーってのはよぉ……」

ノーマン、ドロシーにウェットスーツを手渡す。

ノーマン「メモリーは、人の形の中にあるものです。ドロシー」

ドロシー、黙って受け取り、部屋へ歩き出す。と、

ベック「(銃を抜き)待て」

ノーマン「!」

ベック「──(ニッ)俺は黒いのも白いのも大っ嫌えなんだよ」

ドロシー「……」

●巨大なる空洞(プラトンの洞穴)

直径100m以上ある岩肌の空洞。

ゆるやかに地下へ下るそこを、おぼつかない足どりで歩いていくエンジェル、そしてゴードン。

エンジェル「(抑揚無く)私は、メモリー?　自分の事も判らないのに、そんな不確かなものがメモリー……?」

ゴードン「記憶とは元々が不確かなもの。人の心の中で如何様にも変質する[illegible]

★人は無意識に、メモリーという名の物語を創り出すもの

●アウト・オブ・ドーム

ブロォオオオオオオ!　疾るノーマンのサイドカー。

ビルの向こう側に、不自然な姿勢のまま立つファウ。

●プラトンの洞穴

壁面はいつしか岩肌でなく、煉瓦積みのものに。

エンジェル [redacted]

ゴードン [redacted]

[redacted]

●海溝

水圧がビッグオーのあちこちを軋ませている。

コクピット内に、その音が轟音となって聞こえる。

ロジャー「(モノ)切られれば血を流し、有り余る欠陥を持つこの姿のロジャー・スミスという男であり続けていたのであったなら、私は、体何者だったのだ」

海溝の暗き暗黒の絶壁、そのシルエット——。

●プラトンの洞穴

未来的なる、クリスタルの隧道。その果てには、暗黒の中に煌き明滅する都市の様な輝き。

エンジェルは立ち竦み、両腕を自らの肩を抱く様にして小さく震えている。

悲しそうな表情で、やや離れた後方からエンジェルを見つめるゴードン。

[redacted]

エンジェル [redacted]

ゴードン [redacted]

[redacted]

エンジェル [redacted]——あたしが——、選択をするの……」

エンジェル、怯える事をやめ、遠くの闇の奥で眩く輝く都市の如き光を見つめ——歩きだす。

プラズマが洞内に走り、エンジェルを包む。その光はエンジェルの背に、大きな翼を広げさせる。

ゴードン「(赤き表紙の本を掲げ)この書の真なる作者よ、空白のページにメモリーを記したもう——」

★だったら……

光はエンジェルを包み込み都市の光に運び入れる。

眩く激しい光、圧倒的な力。その解放。ゴードンの持つ本のページがめくれ、真っ白いページが蒸発。

ゴードン「(オフ)頼んだぞ——、ネゴシエイター……」

ゴードンの姿も、光によって肉体が蒸発させられる。

●海溝

突如、そこが眩い光に照らされる。

薄目を開けるロジャー。

海溝だと思われていたその地形構造が明らかになる。

パラダイムシティを海上に支え上げていたのは、あまりに巨大なる半透明構造物。沈黙の眠りについていたが、今それが活性化し、膨大なる力を放出。

ロジャー「(モノ)——この世界は★ [redacted]」

★何だったのだ!?

[redacted]

ひときわ眩い光の柱が立つ。巨大なエネルギー体が猛烈な速度で上昇していった。

目を見開くロジャー。

●「四十年前」のメモリー

猛烈な速度で、これまでのシリーズのシーンが脈絡なくリヴァース(ロジャーの目と便宜CB)。

▼建設途中のドーム群▼若き日のゴードン▼戦火

▼侵攻するメガデウス軍、一際強いビッグオー。

▼天空より飛来する巨大な翼。カタストロフ

▼朽ちたビッグオーの中に、死せるロジャーが。

ロジャー「(モノ)——違う……」

眩い光によるワイプ。

▼建設途中のドーム群▼若き日のゴードン。

▼人に見捨てられていた無人都市ニューヨーク。

▼無からそこにふっと現れ増えていく、人。

ロジャー「(モノ)——違う……」

▼地下の大工場。湿った鉄のジャングル。そこで生産されているのは、無数のアンドロイド。それぞれには固有の「顔」が与えられていく。その一人は——ロジャー・スミス——。

ロジャー「違う!!!!!」

▼幼き日のエンジェル。苦悶の表情で眠っている。

悪夢——。

ロジャー「(モノ)君が見ている　この、メモリーは——」

ドロシー「(オフ)ロジャー!」

ロジャー「!」

●断崖

突如、街中心から光の柱が突き出し、天空に伸びていく。半透明構造の軌道エレベーター。

ダストン「なっ、何だッ!?」

それは天空の構造体に至って、空に壮大な光の明滅による図形を描き出す。

ダストンの瞳に映るそれは、やがてロジャーが見たものと同じヴィジョンになる。

ダストン「　これは……」

●ダストンのメモリー

▼シベール・ロワンを撃ち、抱いたピアの夜。

▼モノクロ映画の中のダストン。彼は主演俳優。

ダストン「(モノ)これが、メモリーだと……」

●ビッグファウ/コクピット

ケーブルに埋もれつつ、ギラギラと目だけを光らせ

アレックス「認めるものか!!　こんなものがメモリーだなどと!」

●ビッグオー/コクピット

ウェット・スーツ姿のドロシー、酸素マスクをロジャーの口に充てようとするが、既に仮死状態にあるロジャーは口を開く事が出来ない。

ロジャー「(モノ)ドロシー　、永遠に少女の姿のドロシー」

ドロシー「(オフ)口を開いて」

ドロシー、ロジャーに自分の口をつけ、強制的に息を吹き込む。苦しむロジャー。すぐにマスクを装着。酸素を吸い徐々に意識を取り戻していくロジャー。

ドロシー、ロジャーの席後方に立つ。背部パネルからケーブルがドロシーに近づいていく。

パネル群に灯がつき、再始動するビッグオー。

ロジャーの手、震えながらレバーを握り、引く!

●深海

サドン・インパクト!

一気に上昇していくビッグオー。

●断崖上

バシュ!バシュ!　アンカーが次々と海中より突出。

ダストン「ぐおっっ!?」

ややして——ビッグオーが大浮上!

ダストン「生きていやがった!(嬉しい)」

離れたビルの陰で腹を抱え、泣き笑いのベック。

ベック「へへへっ、アハハハッッ!」

●ファウ/コクピット

アレックス「——永遠に死に損ないで

いるつもりか。ビッグファウ!!　僕の全てをくれてやろう!!　お前が望む通り!!」

●断崖上

ファウ、力を張らせビッグオーに両の拳を向ける。

ロジャー「ショウタイム!」

ビッグファウ、両の拳をミサイルとして発射!!

ビッグオー向けて凄まじい波動を伴い迫る!!

が――、ビッグオーはそれを掌で受け止めた!!

●ビッグオー／コクピット

ビッグオーのコクピットパネル、これまでに無い装備、インターフェイスがからくりの如く現れる。

ロジャー「――これは――(ハッと後ろに目をやり)ドロシー!?」

ビッグオーと同化し、情報を伝達しているドロシー。

ドロシー「巻き毛の趣味の悪い男が教えてくれたの」

ロジャー「(苦笑)確かに君は、Rドロシー・ウェインライト。(真顔になり)――ビッグオー・ファイナルステージ!!」

●断崖上

ビッグオー胸部が大きく展開。突出する巨大な、あまりにも巨大な砲塔。

アレックス「!!　ザ・ビッグオー!!」

ビッグオー、腰だめに腕を構え――、全身を震わせて巨大なる砲弾を撃ち出す!!

両腕のパイル、無反動砲のそれの如くスライド。

アレックス「ガアアアアッツッツッツ!!」

強大なる力の砲、ファウを貫き完膚無きまでに破砕。

●ビッグオー／コクピット

肩で息をしているロジャー、ハッとなり、後ろ一瞥。

ショートしぐったりとなっているドロシーを抱く。

ロジャー「ドロシー……!」

と――、天空より不思議な音階が聞こえだす。

天使の歌声。悲しみに満ちた――。

ロジャー「――(見上げ)エンジェル……(まさか!?)」

●パラダイムシティ上空俯瞰

巨大なる舞台を照らす、巨大なる照明設備の復活。

視界に広がるのは――、海と荒野に囲まれたパラダイムの街。そして、海と荒野の外側は、ギアナ高地の様に切り立っており、その外側は靄で見えない。

天使の悲しいアリアが高まり――、巨大な羽根を広げた、天使のメガデウス――ビッグヴィヌスが降臨していく。

●断崖上

ゴオオオオオオオオ!!　ビッグヴィヌス、ビッグオーと、そしてパラダイムを、四十年前にあった、一つの過去――、破壊の世界に引き戻そうとしている。

ビッグオー、その身をビッグヴィヌスに向ける。それは再び、ファイナル・ステージを撃つ構え。

●ビッグオー／コクピット

ロジャー「待てビッグオー!!」

ロジャー、攻撃態勢のパネルを解除し、コクピット・ハッチを解放する。

ロジャー「――これは、私の『仕事』なのだよ(力強く)」

入り込んだ光に薄目を開くドロシー。

ドロシー「ロジャー――」

その男は、ファイナル・ステージの砲身の上を、駆け上がっていく。

●断崖上

迫るヴィヌス、その凄まじい光圧に押され、脚が止まってしまうロジャー。しかし――、

ロジャー「エンジェエエエエエエル!!!!」

激しくぶつかる光の粒子に堪え、一歩ずつ、前進していくロジャー。

ロジャー「人にとってメモリーは大切なものだ。それがあるから人は自分の存在を確認出来る。それが失われれば人は不安から逃れられない!」

エンジェルの歌声高まり、その光圧が再びロジャーの脚を止めようとする。が――

ロジャー「だが!!　聞いてくれ!!　今ここに生きている人間は、決して過去のメモリーだけが形作っているのではない!　この私は、己がどういう存在なのかも判らない!!　私には、自分自身についてのメモリーすら無いのだ!!　だが!　恐らく私は、私自身の意志でメモリーを消し去ったのだ!　その選択をしたのは私自身だ!　私自身の為に!　今と、そしてこれからを生きる為に!　自分という存在を信じたいが為に!」

もうその距離は無い。激突の時は近づく。

ロジャー「エンジェエエル!!　私のメモリーの中にある君を私は決して失いはしない!!　私と触れ合った、自分のすべき事に信念を持っていた君を!　誰よりも、自分自身を愛していた君を!　そして――、その気持ちが揺らいでいた、エンジェルという、女を!!」

歌声は悲鳴の様な声になり、光の粒子に『メモリー』が投影される。

それは――、これまでロジャーと二人で過ごした、大切な時のメモリー――。

ドロシー、コクピット開口部に立ち、ロジャーと、そしてエンジェルを見つめている。

ロジャー「君自身の存在を否定してはいけない!!　人として生きるんだ!!」

幼女のエンジェルが、悪夢から醒めようとしている。

自分自身の意志によって――。

ロジャー「メモリーに縛られた過去ではなく、未来を選択したまえ!!　自分自身で創り出す未来をォォォォ!!!!!」

その『時』、時間が、止まった。

ドロシー「(囁き)ロジャー――……ザ・ネゴシエイター……」

●廃工場

ライトに照らされたロジャー、ハッとなる。

離れた前方に、ニヤニヤ哄うベック。

ロジャー、自分の『役割』をすぐに想起し、背後のグリフォンに向け指を鳴らす。

と、助手席のドアを開いて脚の綺麗な女が降り立ち、

ロジャー「ありがとう、エンジェル」

エンジェル「(含み笑)さて、どうするのかしら?」

ベック「ふん　パラダイムシティのネゴシエイター」

ロジャー、アタッシュをベックに向け蹴りだす。

ロジャーの許に向かって歩いてくる少女――。

キキキィイイイッ!!　振り向くと、軍警察車両が次々と走り込んでくる。

ダストン「ベック!　営利誘拐現行犯で逮捕する!」

ロジャー「やれやれ、人の仕事の邪魔をしてくれるな、ダストン」

目隠しをとってその目をロジャーに見せる少女。

ロジャー「ん……?(既視感)」

ドロシー「――あなたが、ネゴシエイター?」

ロジャー「君は……」

暗転。緞帳降りる。

幕了

THE グッズオー

GOODS-O DVD,CD,FIGURE,ACCESSORY etc



⚠ WARNING:CHOKING HAZARD-Small parts. Not for children under 3years.

	アイテム		価格	発売元
DVD	first season DVD-BOX INTERNATIONAL VERSION	❶	24,000円(税別)	バンダイビジュアル
DVD	THE ビッグオー volume1		3,800円(税別)	バンダイビジュアル
DVD	THE ビッグオー volume2〜7		各5,000円(税別)	バンダイビジュアル
DVD	THE ビッグオー second season 1	❷	3,800円(税別)	バンダイビジュアル
DVD	THE ビッグオー second season 2 (以下続巻)	❸	5,000円(税別)	バンダイビジュアル
CD	OPテーマ「BIG-O!」 EDテーマ「and FOREVER…」	❹	971円(税別)	ビクターエンタテインメント
CD	ORIGINAL SOUND SCORE	❺	2,900円(税別)	ビクターエンタテインメント
CD	OPテーマ「RESPECT」	❻	1,100円(税別)	ビクターエンタテインメント
CD	ORIGINAL SOUND SCOREII for second season	❼	2,900円(税別)	ビクターエンタテインメント
キット	メカコレクション・シリーズ ビッグオー	❽	1,500円(税別)	バンダイホビー事業部
キット	THE ビッグオー 彩色済みソフビキット		6,800円(税別)	マックスファクトリー
キット	THE ビッグオー レジンキャストキット		9,800円(税別)	コトブキヤ

	アイテム		価格	発売元
フィギュア	Anime Collectorシリーズ ビッグオー	❾	日本未発売	バンダイアメリカ
フィギュア	Anime Collectorシリーズ ビッグデュオ	❿	日本未発売	バンダイアメリカ
フィギュア	ワンコインフィギュアシリーズ THEビッグオー	⓫	各500円(税別)	コトブキヤ
フィギュア	フィギュアキーホルダー THE ビッグオー		プライズ景品	バンプレスト
フィギュア	ビッグオー レトロソフビ		4 800円 税別	ベアモデル
アクセサリー etc	限定版トレーディングカード		1パック600円(税別)	ホビージャパン
アクセサリー etc	2003年版ポケットカレンダー		1パック500円(税別)	ホビージャパン
アクセサリー etc	グリフォンキーホルダー		1,200円(税別)	ムービック
アクセサリー etc	データノート		800円(税別)	ムービック
アクセサリー etc	名刺ケース		250円(税別)	ムービック
アクセサリー etc	下敷き		500円(税別)	ムービック
アクセサリー etc	ストラップ		1,000円(税別)	ムービック
アクセサリー etc	テレフォンカード		1,000円(税別)	ムービック
アクセサリー etc	サンライズピンズCOLLECTION THEビッグオー		200円(税別)	バンダイベンダー事業部

※紹介した商品の中には、すでに販売を終了しているものもございます。また、本書内ですでに紹介済みのものは、当リストに含まれておりません。

【放映データ 一覧】

THEビッグオー 1st season

企画:サンライズ／原作:矢立肇／監督:片山一良／コンセプトワーク・スーパーバイザー:さとうけいいち／シリーズ構成:小中千昭・片山一良／キャラクターデザイン・メカデザイン:さとうけいいち／音楽:佐橋俊彦／音楽プロデューサー:野崎圭一（ビクターエンタテインメント）／美術デザイン:佐藤 肇／美術監督:太田 大／美術監督補佐: 加藤浩／色彩設定:片山由美子・中里智恵／撮影監督:桶田一展／編集:鶴渕友彰／音響監督:鶴岡陽太／OPテーマ:「BIG-O!」 歌:永井ルイ 作曲:永井ルイ 編曲:永井ルイ／EDテーマ:「and FOREVER…」 作詞:Chie 作曲:島健 編曲:島健 歌唱:ROBBIE DANZIE with 高尾直樹（ビクターエンタテインメント）／アシスタントプロデューサー:国崎久徳（バンダイビジュアル）／プロデューサー:杉田敦（バンダイビジュアル）・指田英司・大橋千恵雄／製作:バンダイビジュアル・サンライズ

- Act:01 Roger The Negotiator _1999/10/13
- Act:02 Dorothy Dorothy _1999/10/20
- Act:03 Electric City _1999/10/27
- Act:04 Underground Terror _1999/11/3
- Act:05 Bringback My Ghost _1999/11/10
- Act:06 A Legacy of Amadeus _1999/11/17
- Act:07 The Call from The Past _1999/11/24
- Act:08 Missing Cat _1999/12/1
- Act:09 Beck Comes Back _1999/12/8
- Act:10 Winter Night Phantom_ 1999/12/15
- Act:11 Daemonseed _2000/1/5
- Act:12 Enemy as Another Big! _2000/1/12
- Act:13 R·D_ 2000/1/19

THEビッグオー 2nd season

企画:サンライズ／原作:矢立肇／監督:片山一良／コンセプトワーク・スーパーバイザー:さとうけいいち／シリーズ構成:小中千昭・片山一良／キャラクターデザイン・メカデザイン:さとうけいいち／音楽:佐橋俊彦／音楽プロデューサー:野崎圭一（ビクターエンタテインメント）／美術デザイン:佐藤 肇／美術監督:太田 大／色彩設定:中里智恵／撮影監督:福士 亨／編集:山森重之（ジェイフィルム）／音響監督:鶴岡陽太／OPテーマ:「RESPECT」 作曲:佐橋俊彦 編曲:佐橋俊彦／EDテーマ:「and FOREVER…」 作詞:Chie 作曲:島健 編曲:島健 歌唱:ROBBIE DANZIE with 高尾直樹（ビクターエンタテインメント）／プロデューサー:内田健二・大橋千恵雄・杉田 敦／製作:バンダイビジュアル・サンライズ

- Act:14 Roger the Wanderer _2003/1/2
- Act:15 Negotiation with the Dead _2003/1/9
- Act:16 Day of the Advent _2003/1/16
- Act:17 Leviathan _2003/1/23
- Act:18 The Greatest Villain _2003/1/30
- Act:19 Eyewitness _2003/2/6
- Act:20 Stripes _2003/2/13
- Act:21 The Third Big _2003/2/20
- Act:22 Hydra _2003/2/27
- Act:23 Twisted Memories _2003/3/6
- Act:24 The Big Fight _2003/3/13
- Act:25 The War of the Paradigm City _2003/3/20
- Act:26 The Show Must Go On _2003/3/27

※セカンドシーズンの放映日時は、放送各局（サンテレビ、MXテレビ、千葉テレビ、テレビ埼玉、KBC京都、テレビ神奈川、テレビ愛知）によって異なります。なお、記載したデータは放送が最も早かったMXテレビのものです。

CAST IN THE NAME OF GOD.
YE NOT GUILTY.

カートゥーン ネットワークで好評放送中！



CN独占取材による特典映像は必見！ 彼らの口から語られる『THE ビッグオー』の"真実"とは?

米カートゥーン ネットワークとサンライズ、バンダイビジュアル3社による国際共同プロジェクトとして製作、この3月に好評のうちに地上波での放映を終了した『THEビッグオー』が、早くもわが国のカートゥーン ネットワークに登場！

もちろんカートゥーン ネットワークならではの放送形態なので、英語・日本語の二カ国語放送は当たり前。さらに、スタッフ&キャストへのインタビュー映像が番組の合間に放送されるという視聴特典もあり、作品を一度見たというファンにとっても、見逃せない内容となっている。

毎週金曜18時～19時、24時～25時の一日二回、全26話を順次放送していく予定なので、気になる人は左記の視聴方法を今すぐチェック！

視聴方法＆お問い合わせは

カートゥーン ネットワークはスカパー！Ch.274、スカパー！2Ch.203、ケーブルテレビでご覧になれます。視聴のお問合わせは、カートゥーン ネットワーク:03-5537-1717、または、スカパー！カスタマーセンター:0570-039-888まで。

カートゥーン ネットワーク ホームページ:www.cartoonnetwork.co.jp

CONTENTS

004	ARTWORKS
013	ROGER'S MONO
016	CHARACTERS
022	DESIGNWORKS
030	IMAGEBOARDS
033	STEPS TO THE ビッグオー 〜企画成立までの歩み〜
038	INTRODUCTION—パラダイムシティ
040	ストーリーダイジェスト—1st season
058	コミック版『THE ビッグオー』の世界
060	『THE ビッグオー』音楽の嗜み方
061	ストーリーダイジェスト—2nd season
080	設定資料ライブラリー
092	INTERVIEW:01　さとうけいいち
096	INTERVIEW:02　片山一良
100	INTERVIEW:03　小中千昭
104	CAST COMMENT
105	Animation-Play 「The Show Must Go On」
110	THE グッズオー
111	放映データ 一覧

The official companion to "The Big-O" TV series



オフィシャルガイド

©サンライズ

【STAFF】

構成・編集・執筆
松本光生・鳥本真也（Brain Navi）

アートディレクション
釣巻敏康（釣巻デザイン室）

デザイン
芦田慎太郎・持田直子
船田久美子・藤澤真希子（釣巻デザイン室）

カバーイラスト
さとうけいいち

カバー折り返しイラスト
友杉達也

執筆協力
品川四郎

SPECIAL THANKS
片山一良・小中千昭・さとうけいいち
大橋千恵雄・田中紀明（サンライズ）

協力
講談社マガジンZ編集部・コトブキヤ・
バンダイビジュアル・バンダイホビー事業部・
ビクターエンタテインメント

監修
サンライズ

2003年7月15日　第1刷発行

編著：ブレインナビ
発行者：諸角　裕
発行所：株式会社双葉社
〒162-8540　東京都新宿区東五軒町3番28号
http://www.futabasha.co.jp/
電話03-5261-4818（営業）
03-5261-4837（編集）
印刷所：図書印刷株式会社

©Futabasha 2003 Printed in Japan
落丁・乱丁は小社にてお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。禁無断転載・複製

ISBN4-575-29579-5 C0076

The Show must go on...

Daemonseed Roger The Negotiator Dorothy Dorothy Enemy as Another Big The War of the Paradigm City Leviathan Underground Terror
Beck Comes Back Winter Night Phantom Hydra R.D. Dorothy The Thied Big Twisted Memories Electric City
A Legacy of Amadeus Electric City Missing Cat The Greatest Villain Eyewitness The War of the Paradigm City
The Call from The Past Bring Back My Ghost Day of the Advent Stripes The Big Fight The Show Must Go on
Negotiation with the Dead Roger the Wanderer Hydra

THE BIG-O, Show time!!!

Daemonseed Roger The Negotiator Enemy as Another Big The War of the Paradigm City Leviathan Underground Terror
Beck Comes Back Winter Night Phantom Hydra Dorothy Dorothy R.Dorothy The Thied Big Twisted Memories Electric City
A Legacy of Amadeus Electric City Missing Cat The Greatest Villain Eyewitness The War of the Paradigm City
The Call from The Past Bring Back My Ghost Day of the Advent Stripes The Big Fight The Show Must Go on
Negotiation with the Dead Roger the Wanderer Hydra